

掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.226
攻略透解
任天堂全明星大乱斗
3DS
机灵粉碎者 神
3DS
讨鬼传 极
PSP
PSV
特快专递
背叛者代码
PSV
专题企划
虚拟世界十日谈
游戏中的病毒与疾病
卷首特报
东京游戏展2014特别报道
火热新闻／展台巡礼／游戏试玩／东京见闻
赠品
《绝对绝望少女》海报

《掌机王SP》226辑 TGS大抽奖

今年小编也为读者们准备了来自TGS的特别奖品，并在226和227辑连续送出，以下是本辑回馈读者的丰富奖品，感兴趣的玩家请仔细阅读“参与方式”，期待大家的踊跃参与！

参与方式

1.剪下本辑掌门人栏目第275～276页的印花。

2.将印花贴在本辑附赠的“读者回函表”上。

3.于2014年10月22日前（以邮戳时间为准），将该“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020）。

注：本次的中奖名单将在《掌机王SP》第228辑上公布，敬请关注。



《噗哟噗哟 任务》主题文件夹



《梦幻之星 在线2》主题文件夹



《禁忌的玛古那》牙刷套装



《初音未来 神秘的音乐彗星》主题文件夹



《怪物猎人4 G》主题扇子&购物袋

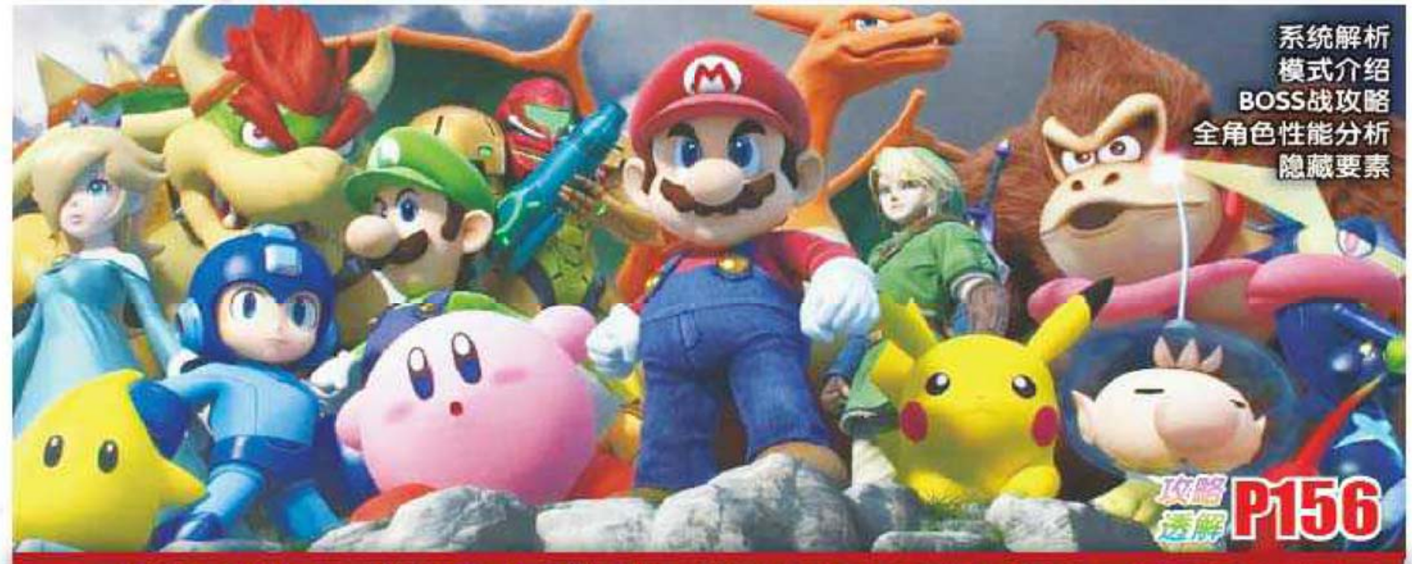
《英雄传说 闪之轨迹II》主题闪环保袋



《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》明信片



2014东京游戏展——游戏改头换面 玩法日新月异



3DS 任天堂全明星大乱斗 随时随地能玩的多人同乐大戏



3DS 机灵粉碎者 神



PSV 讨鬼传 极 攻略透解 P223



封面用图：任天堂全明星大乱斗
封面设计：咕噜



口袋光环 VOL.226

口袋光环地址:sp.ucg.cn
密码：FU54p8



更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

目录

卷首特报

掌机情报站

黄金眼

三次元空间

PSV总部

便携领域

前线狙击

特快专递

新作拼盘

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《掌机王SP》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。

东京游戏展2014



作为一年一度的游戏盛会，东京游戏展（简称TGS）今年也在千叶海滨幕张信息中心成功举办。这次展会与往年一样为期4天，从9月18日持续至21日，大量游戏厂商云集于此，向全世界蜂拥而至的媒体与玩家们展现了自己的风采。从去年开始展会就增设了不少智能手机游戏的展台，而为了契合今年TGS“游戏改头换面、玩法日新月异”的主题，智能手机厂商参展的数量更是暴增，几乎要占据整个场馆1/3。这从侧面进一步反映了手机游戏已经逐渐成为跟“传统游戏”的影响力平起平坐的一大新兴势力，再也不是小打小闹的周边攒金了。除此之外，场馆内的设备周边区、游戏学校区、乙女游戏区也依旧保留了下来。乙女游戏区甚至还举办了专门的舞台活动和一些奇怪的小游戏，影响力可见一斑。

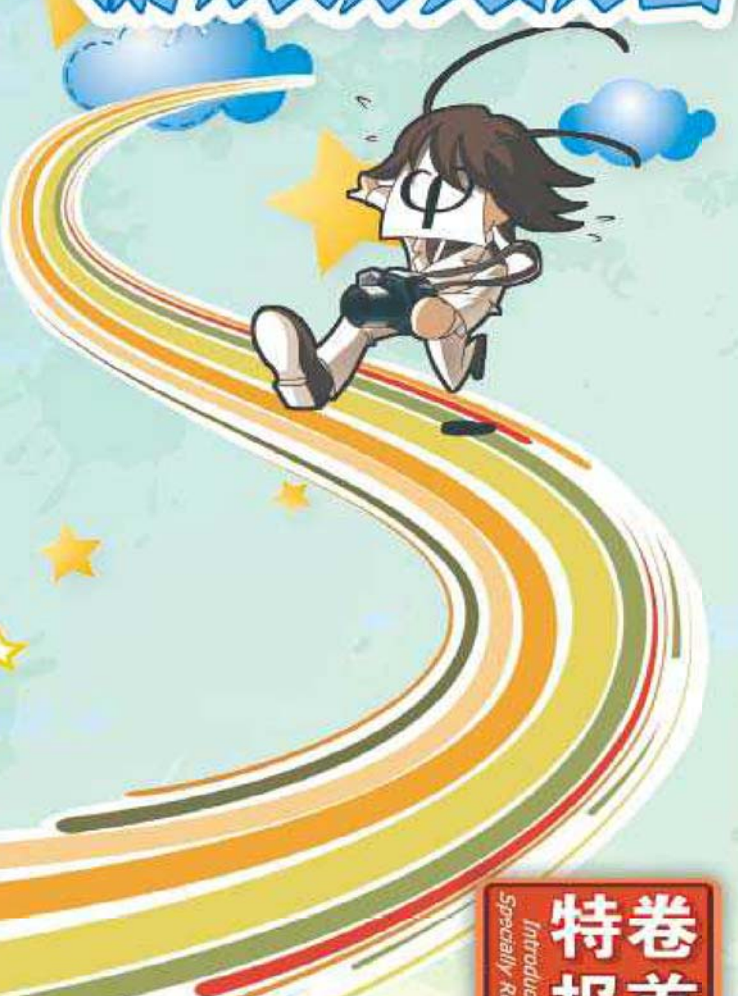
传统游戏方面，《怪物猎人4 G》依然是全场焦点之一，巨大的试玩展台与严格的安保措施，足以展现出Capcom对这款作品的重视程度。当然黑压压的试玩人群也没有让Capcom失望。另外为了契合今年主题，索尼也拿出了全新的沉浸式游戏体验“墨菲斯计划”为大家展示。这款虚拟实境头戴显示器能与PS4、PS MOVE等各种周边设备联动，让玩家如同观看球幕电影般沉浸于3D空间内。虽然制作尚不能称为完善，但已经看出索尼迈出的这一步具有相当的前瞻性。其余的家用机与掌机游戏也齐头并进，日厂因为手机游戏的暴起，也已经重新开始受到海外媒体的重视，整个市场都呈现出一片欣欣向荣的景象。

此次《掌机王SP》也派出了两员大将——白菜和虫无兮，组成“菜虫小分队”前往日本东京为大家带来TGS现场的一手见闻。除了展会内容外，两人还前往了位于横滨的八景岛以及国内读者想必都略有耳闻的上野公园，将当地的风光融于笔下为各位读者呈现。对于日本并不陌生的两位小编，此番再度东渡，又会有怎么样的新体会？请关注后文的《TGS 2014见闻》。

接下来，就让我们进入本辑的卷首特报，一起重温这四天的玩家盛宴吧！

文 掌机王全体小编　美编 Juxi

游戏改头换面 玩法日新月异



特卷报首 Introduction Specially Report







掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION 文 苍穹

东京游戏展2014特别版

硬件 HARDWARE

岩田聪病后首复出，震撼公布新机型

8月29日，任天堂网络直播会迎来了久违的面孔——社长岩田聪在手术后首次出现在媒体前。虽然需要坐着主持直播会，但在《勇气2》、《最终幻想 探索者》、《新·世界树迷宫2 巨龙骑士》等一波新作影像过后，岩田聪“直接”公布了震惊业界的消息——新版3DS主机将于10月11日发售！New 3DS的出现也成为了TGS召开前最热门的业界话题。

New 3DS · 个性化或大迫力



此次公布的新机型同样分为两个尺寸版本——New 3DS的屏幕尺寸相比原版3DS扩大20%，而且支持自由更换外壳，首发分为黑、白两种配色，售价16000日元（不含税），首批官方可换式外壳多达38款；New 3DS LL的尺寸相比3DS LL则并无太大变化，首发色为金属蓝、金属黑，售价18800日元（不含税）。《怪物猎人4G》、《任天堂全明星大乱斗》也都会推出New 3DS LL型限定版主机。

两种机型的共同进化点是优化了裸眼3D的观感，得益于CPU性能的强化，网页浏览、数据下载速度都会得到提升，软件运行时也会更加流畅，更有专门面向New 3DS移植开发的游戏《异度之刃》。下屏幕右侧追加C杆，L、R键侧面分别追加ZL、ZR按键，作用与3DS的扩张滑杆相同。此外，A、B、X、Y按键配色对应SFC手柄，其他按键布局和触控笔、游戏卡插槽的位置也都有所调整，令手感更加舒适。SD卡插槽只对应microSD卡，触摸屏则追加NFC感应功能，对应未来发售的外设手办amiibo。

在后面的试玩报告中，还有前往TGS前方采访的小编们带来的第一手新机型评测。

3DS系统10月将迎大更新



为配合新机型的发售，3DS的系统也将于10月迎来一次大幅更新，最主要的变化是主界面将加入“主题”功能。上下屏的背景图案、下屏图标的轮廓、文件夹的图标以及BGM和效果音都会根据主题发生对应变化。玩家购买特定游戏软件后，就能够得到免费的主题配信，此外e商店也将在未来开放各种主题的购买。

软件
SOFTWARE

盛田厚新官初上任，引领索尼发布会



9月1日，SCEJA的新任总裁盛田厚走马上任，接替河野弘职位的他背景深厚，是索尼创始人之一——盛田昭夫的侄子。盛田厚在约30年前就加入索尼集团，期间有10年的海外工作经验，在2006年进入索尼的经营部门，负责经营和人事管理。所谓“新官上任三把火”，当天由盛田厚主持的索尼发布会有小岛秀夫、名越稔洋、川田将央等十余位制作人到场，时长近2小时，涵盖44款游戏，包括PSV、PS4平台的诸多新作都是首次公布，堪称一次软件的盛宴。

《DQ》重返PS平台，领衔44款软件阵容





PSV平台的软件方面，除了《绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章》、《梦幻之星 新星》、《电击文库 战斗巅峰》等一众早已公布的作品放出了最新影像外，《战国无双 编年史3》、《高达破坏者2》都首次公开了宣传影像，此外还有《噬神者2 狂怒解放》、《海贼无双3》、《光辉圣约 无尽》、《闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择》等多款新作公布，“《伊苏》系列”也将在掌机平台开发新作。

PS4方面有《生化危机 启示录2》、《剑刃风暴 百年战争噩梦》、《魔界战记5》等极具吸引力的作品公开。其中最值得一提的就是《勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城》，这款A·RPG的公布将发布会的气氛推向了最高潮。面对到场的堀井雄二，盛田厚的一句“欢迎回来”语气虽轻松却饱含着万千感慨，这也是从PS2的《勇者斗恶龙Ⅷ》后索系平台时隔10年才重新迎来的《DQ》作品。

2000机新配色，PSV系统同更新





在当天的发布会上还公布了针对女性市场的PSV-2000新配色——浅白粉，该机型预定于11月13日发售，售价为18980日元（不含税）。PSV的系统也将于10月更新到3.30，与任天堂不谋而合，该更新最大的特点同样是将加入“主题”功能。除了壁纸外，PSV主界面的气泡图标、BGM也会随着主题发生变化。包括发布会上已公布的《自由战争》、《俺尸2》等多款主题，都会在日后于PS商店中贩卖。

软件
SOFTWARE

SCE 展前发布会，中文游戏海啸来袭



9 月 17 日，在东京电玩展召开的前一天，SCEJA 于东京品川召开了媒体发布会，由统括亚洲地区业务的副总裁织田博之主持，SCE 社长兼 CEO 安德鲁 · 豪斯和董事兼总裁盛田厚都亲临现场，足见索尼集团对此次发布会的重视程度。

本次发布会的最大主题便是“中文化”，一直致力于拓宽中文市场的索尼凭此已经在国内积累了良好的口碑，此番更是携第三方厂商带来大量官方中文版。PS4 方面公布的中文游戏包括《血源诅咒》、《生化危机 启示录 2》、《如龙 0 誓约之地》、《真 · 三国无双 7 帝国》、《炽焰帝国 Ⅱ》等多款大作，PSV 平台的中文游戏详见下表。

游戏译名	中文版发售日
讨鬼传 极	预定 2014 年 10 月 30 日
高达破坏者 2	预定 2014 年冬
噬神者 2 狂怒解放	预定 2014 年冬
梦幻之星 新星	预定 2015 年春
限界凸记 萌录编年史	预定 2015 年 2 月
电击文库 战斗巅峰	预定 2015 年
绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章	未定



事件
EVENT

日本游戏大赏 2014 获奖名单揭晓

一年一度的“日本游戏大赏”于 9 月 21 公布了今年的获奖名单，“经济产业大臣奖”由 Level-5 社长日野晃博获得，《妖怪手表》的轰动效应在日本甚至引发了社会现象，日野社长获奖可谓实至名归。“游戏设计大奖”则由 PS3 下载游戏《兄弟 双子传奇》摘得桂冠，在游戏中玩家可用左、右摇杆同时操作两兄弟，该作出色的创意和氛围受到了樱井政博的高度赞扬。其他奖项的具体获奖名单如下：

年度作品部门奖

游戏名称	平台	厂商
大奖		
怪物猎人 4	3DS	Capcom
妖怪手表	3DS	Level-5
优秀奖		
舰队收藏	PC	角川 Games
横行霸道 V	PS3/X360	Rockstar
超级马里奥 3D 世界	Wii U	Nintendo
黑暗之魂 Ⅱ	PS3/X360/PC	From Software
智龙迷城 Z	3DS	Gungho
最终幻想 XIV 重生国度	PS3/PS4/PC	Square Enix
口袋妖怪 X · Y	3DS	Nintendo
潜龙谍影 V 原爆点	PS3/PS4/X360/XOne	Konami
怪物猎人 4	3DS	Capcom
妖怪手表	3DS	Level-5
最后生还者	PS3	SCE
特别奖		
接龙赛马	3DS	Game Freak
最佳销售奖		
口袋妖怪 X · Y	3DS	Nintendo
环球奖（日本）		
口袋妖怪 X · Y	3DS	Nintendo
环球奖（海外）		
横行霸道 V	PS3/X360	Rockstar





未来部门奖

另外，根据9月18～20日TGS期间到场玩家的投票，主办方评出了尚未发售但受到广泛关注的游戏作品。其中Oculus Rift是一款头戴式虚拟显示设备，由于其丰富了未来游戏体验的可能性，因此特别入选。

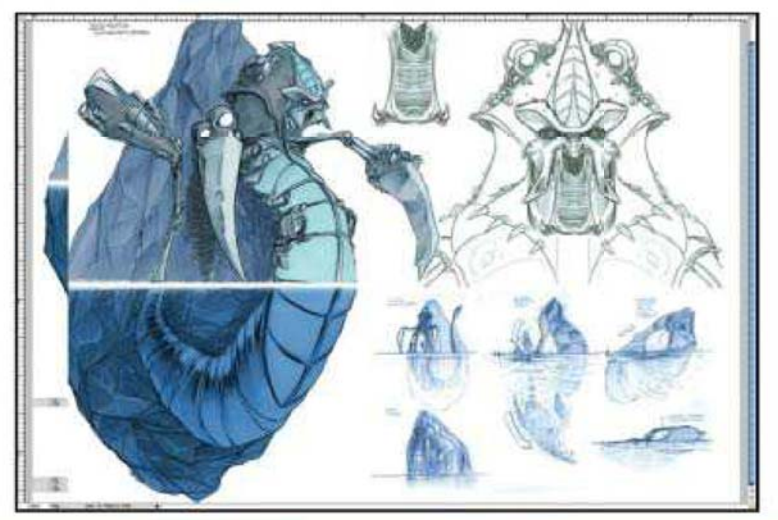
游戏名称	平台	厂商
英雄传说 闪之轨迹Ⅱ	PS3/PSV	Falcom
教团1886	PS4	SCE
王国之心2.5最终混合版	PS3	Square Enix
噬神者2狂怒解放	PS4/PSV	BNGI
邪恶深处	PS3/PS4/X360/XOne	Bethesda Softworks
热情传说	PS3	BNGI
血源诅咒	PS4	SCE
潜龙谍影V 幻痛	PS3/PS4/X360/XOne	Konami
怪物猎人4 G	3DS	Capcom
如龙0 誓约之地	PS3/PS4	SEGA
Oculus Rift	PC	Oculus VR

9月7日

3DS版《银河战士》初揭面纱

今年E3期间，任天堂官方正式确认“《银河战士》系列”最新作正在开发中，近期该作也终于公布了萨姆斯的盔甲和几张怪物设定图。从2010年Wii平台的《银河战士 另一个M》过后，该系列就一直沉寂，掌机平台的作品甚至要追溯到2006年NDS的《Prime猎人》和《Prime弹珠台》，而且两款游戏的类型分别是FPS和TAB，并非玩家们所热爱的经典2D探索型ACT。如今，3DS版新作正由《路易的鬼屋2》的制作组Next Level Games开发，应该值得喜爱本系列的玩家们期待。







9月11日

福尔摩斯乱入《大逆转》，华生竟是女儿身？

“《逆转裁判》系列”的最新作《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》由巧舟亲自负责，该作的时代背景设在100多年前的明治时代，这也令不少玩家倍感新鲜。游戏于TGS期间公布了更多详细情报，其中最令人震惊的是“侦探的元祖”夏洛克·福尔摩斯也将出现在游戏中，这位来自英国的大侦探将与明治时代的辩护律师碰撞出怎样的火花非常令人期待。更令人意想不到的是，华生竟然是一个与福尔摩斯同居的少女，她在8岁就获得医学博士的称号，而且同样拥有惊人的推理能力。



9月12日

《战场的女武神》小组新作开发中

深受PSP玩家喜爱的“《战场的女武神》”系列从2011年的《3附加版》后就再无动作，其后“初代移植PSV”、“2、3代高清化移植PS3”之类的传闻从未间断过。如今，由2、3代的制作人山本真二领衔的团队所开发的新作终于浮出水面。这款名为《末世之蚀》（ワールド エンド エクリプス）的原创IP定义为“剧场型RPG”，剧情讲述了世界因巨龙相争而崩坏，末世下的人类在龙的骸骨上建立起了城镇，每天与来袭的魔物作战，艰难求生的故事。游戏目前开发的进度已达七成，预定于今年冬天登陆PSV、PC以及手机平台，本体免费，道具课金。看到这里估计部分玩家的心已经凉了半截……





9月15日

微软收购Mojang，PSV版《我的世界》仍发行

微软正式以25亿欧元的高价收购了瑞典的独立游戏工作室Mojang，该工作室创办于2009年，因开发出第一人称沙箱游戏《我的世界》而名声大噪。玩家可以尽情发挥奇思妙想，创建出属于自己的独特天地。游戏最早登陆PC，随后移植手机、X360、PS3等众多平台，多版本累积销量已破千万。Mojang被财大气粗的微软收购后，仍会对9月4日刚刚登陆PS4的《我的世界》进行更新，而早前确定的PSV版也不会因此取消，想在掌机平台体验本作的玩家大可以放心。



9月17日

《遥远的时空中6》制作决定



遙かなる時空の中で6

在9月1日的索尼发布会上，Koei Tecmo Games宣布迎来二十周年的“新罗曼史系列”即将在PSV上推出新作。很快游戏的标题就已判明，新作是“《遥远的时空中》系列”的正统续作，由玩家熟悉的水野十子担任人设，更有铃村健一、安元洋贵等人气声优加盟。本作的故事背景设置在大正时代，游戏将于2015年发售。

9月18日

《波波罗古罗伊斯》×《牧场物语》

Marvelous 公布了一款令人倍感意外的新作——《波波罗古罗伊斯牧场物语》。《波波罗古罗伊斯物语》是一部老牌漫画，最早于 1978 年公布，后来在《朝日小学生新闻》正式连载。曾多次改编为游戏的“《波波罗古罗伊斯》系列”一直扎根于索系平台，先后登陆过 PS、PS2 和 PSP。此次公布的《波波罗古罗伊斯牧场物语》，所选平台却是 3DS 着实令人吃惊。游戏的主题是“成长”与“羁绊”，既包含系列正统的冒险、战斗，也有《牧场物语》的种植、经营元素。详情请关注《掌机王 SP》今后的报道。





9月18日

《最终幻想 Agito+》登陆 PSV

Square Enix 宣布手机游戏《最终幻想 Agito+》将于 2015 年 1 月 15 日登陆 PSV 平台。《最终幻想 Agito+》与 PSP 游戏《最终幻想 零式》有着相同的世界观，玩家可以扮演朱雀的学生展开校园生活，或进行各种战斗。原 0 组的人气角色也会在游戏中登场，且与主角有好感度的设定。《掌机王 SP》第 224 辑的“便携领域”栏目中就有该作的详细介绍。此外，SE 的另一款手游《圣剑传说 玛娜崛起》也将在 2014 年冬于 PSV 平台开始配信。





9月17日

“《噬神者》系列”TV 动画化

TGS 期间，由 BNGI 开发的人气共斗狩猎游戏“《噬神者》系列”除了公布最新作《噬神者 2 狂怒解放》的相关情报外，为纪念即将到来的 5 周年纪念，系列也宣布将首次动画化。TV 动画版仍将由负责《噬神者》游戏中过场动画的 ufotable 公司制作，相信能够原汁原味地展现原作的魅力。同样由该公司制作的《热情传说》TV 动画版《导师的黎明》将于今年 12 月 31 日开播，感兴趣的玩家记得保持关注。





TGS2014 公开基调演讲

今年的基调演讲依旧分为两场。在首场基调演讲中，主办方邀请了CESA的会长鹈之泽伸，以及在国内外智能手机市场中销售额名列前五位厂商的高层。他们分别是Alim的首席运营官高桥英士、Colopl社长马场功淳、SEGA Networks首席执行官里见治纪、BNGI董事浅沼诚和King的市场主管Alex Dale。众人围绕“可接续网络的家用机、PC和智能手机等平台如何在现今全球化的背景下取得商业成功”的主题展开了探讨，并从智能手机市场的现状和今后的发展方向等视角切入主题，和与会者深入分享了他们的经验与设想；第二场的演讲者是谷歌游戏的亚太地区总监Chris Yerga，他以“谷歌开创的全新游戏世界”为题，向与会者介绍了谷歌游戏平台的具体情况以及今后谷歌对游戏开发者实施的三项支援政策。下面就让我们来了解一下这两场演讲的具体内容吧。

文 库玛　美编 Juxi

多样化平台×全球化游戏＝成功之路

鹈之泽伸（后文简称“鹈之泽”）上台进行了简短的寒暄，并向与会者简要说明了此次演讲的意图后演讲正式开始。鹈之泽首先指出近年的游戏业界一直都在发生剧烈的变化，并且每年的业界主角都在更替。现今智能手机平台已经成为了游戏业界的焦点，在目前的全球化背景下，鹈之泽伸希望企业之间能够相互学习并分享经验，这也是他此次邀请了智能手机业界的五位专业人士来进行现场讨论的原因。

日本市场的动向



五位业界人士登场向与会者做了简单的自我介绍后，主持人浅见直树让五人分别举出一个今年最关注的热点话题。

第一个回答的是高桥英士（后文简称“高桥”），他指出从今年的趋势来看智能手机平台用户用手机观看影像的情况已经越来越普遍，他认为游戏的实况转播会在今后的手机平台上变得越来越活跃，因此Alim今后会更加注重游戏实况转播在宣传推广中所起到的作用。

Colopl的马场功淳（后文

简称“马场”）谈到今年让他印象最深的一个业界热点就是Softbank收购了Supercell（注1）这件事。并且他近来深切感受到网速限制给玩家带来的不便，他自己也在玩《白猫计划》时被网速问题搞得焦躁不堪。因此Colopl今后会围绕“如何寻求游戏与网速的平衡”这点做出努力，马场认为：“游戏是一个高收益的领域，因此手机运营商无论是从自身盈利还是服务顾客的角度出发都应该进一步为提升网速做出努力。”

注1：2013年10月，日本三大手机运营商之一的Softbank联手GungHo收购了芬兰游戏公司Supercell，该公司曾经开发过《部落冲突》、《卡通农场》和《海岛奇兵》等游戏。

来自SEGA Networks的首席执行官里见治纪（后文简称“里见”）提出日本的智能手游的销售额跃居世界首位这件事给他留下了十分深刻的印象，并且他说道：“日本几乎从未在近几年来的游戏业界中成为全世界的焦点，因此日本今年在全球智能手游市场成为主导一事可以说十分有意思。”最后他提到《怪物弹珠》将《智龙迷城》挤下销量排行榜第一宝座这件事可能会让许多人都觉得《智龙迷城》的王者神话终于终结了。但结合日本的手游销售的上佳表现，这其实从一个侧面暗示了日本智能手游市场的持续增长。

BNGI的浅沼诚（后文简称“浅沼”）也提到了日本的游戏市场销售额整体上升的趋势，并且他还提到了中国的智能手游市场也在迅速扩张，对此日本的游戏厂商今后应该作何应对将会成为一个十分重要的课题。

最后，King的Alex Dale（后文简称“Alex”）总结道欧美的智能手机和平板电脑的使用也越来越普及，游戏用户群体也在逐渐增加，特别是50岁以上的高龄女性用户数量有了明显的增长，这样的现象在10年前是看不到的，因此她们也是游戏APP开发应该重视和开拓的用户层。随后Alex指出由于智能手机和平板电脑都可以非常方便地进行游戏下载，这也让手游的全球化推广变得比较容易。Alex笑着说King的游戏开发者们都是被《索尼克》培养出来的，因此日本作为游戏文化的发祥地，其游戏市场的魅力是受到全世界广泛认同和重视的。

全球化推广的现状

针对“日本的游戏今后如何向世界市场进行推广？”这个问题，高桥将Alim旗下的手游《勇者前线》作为一个实例进行说明，这款游戏在日本取得成功后Alim逐渐将其市场推广到韩国、台湾和中国，今后的推广重点将聚集在英语圈国家。而《勇者前线》在全球范围内的成功推广并不单单只是将游戏内容做了本地化的翻译，而是配合了各个海外国家的文化特点进行了内容上的整合。因此一款游戏在满足了日本国内玩家的需求后，如何适应其他国家的本地文化这点也显得尤为重要。

马场谈到Colopl曾经使用过各种各样的方法以图打开海外市场，因此对其中的困难深有体会。Colopl旗下的游戏《白猫计划》虽然目前只在日本上架，但香港和台湾的玩家也对这款游戏很感兴趣，将游戏的销售额拔高了不少。针对这点马场也总结道：“只要游戏开发厂商肯下工夫，那么做出来的游戏就更容易被海外的玩家广泛接受。”

里见则指出相较于街机游戏和家用机游戏先在发达国家取得商业成功的事例，手游领域在全世界的同步发展得益于智能手机方便下载游戏的这一特殊性。并且由于App Store和谷歌游戏平台的登场，将游戏出售到世界各地的方法也变得格外简单。再加上手游并不像家用机游戏那样会体现出玩家嗜好的多样化，因此手机游戏厂商有更多的机会推出一款在全世界都同时受到追捧的大热之作。

浅沼则以BNGI所拥有的大量游戏、动画和角色的版权为背景，向与会者阐述了如何吸引玩家、推广游戏将会成为今后游戏业界的一个重大课题，并且他强调亚洲圈今后将会被BNGI列入游戏推广的重点区域。

在聆听了以上的发言后，鹈之泽总结道：“这一年游戏业界经历着各种各样的变化，因此可以说几乎没有一个专业人士能够把握全局。”他强调只有跨越业界内的隔阂，将各种各样的情报融合在一起，才可以看清业界的现状。

从销售排行榜可以看出日本的独特性

会场大屏幕上展示了日本、美国、法国和印度尼西亚的App Store销量排行榜的比较情况，五位业界人士也对此抒发了自己的看法。

King旗下的游戏《糖果传奇》在各国的销量排行榜上都取得了骄人的成绩，Alex将游戏取得的成功归结为King无论在哪个国家推广游戏都贯彻着以顾客为中心的理念，具体来说就是“首先必须优先抓住客源，然后再深入考虑收益问题。”并且Alex提到在美国或者法国这样的国家推广游戏时需要经常活用以Facebook为首的社交网站，而在日本推广游戏时则必须慎重选择发行商等商业伙伴。

浅沼指出日本的销量排行榜中虽然多数都是日

本本地的手游，但在全世界的销量排名上日本手游的成绩并不抢眼，不过这也暗示了日本手游今后巨大的发展空间，与之相对的，海外的手机游戏今后也有很大的进入日本市场的空间。因此未来日本厂商如何面对海外游戏的引进，日本的游戏今后如何与海外游戏共存等问题都变得至关重要。

里见针对排行榜的情况做了一个简单的总结——虽然在美国等国家的排行版上可以看到日本游戏的身影，但这些游戏也大多是因为推广活动的举办才跻身榜单中，如果变更销量数据的统计时期的话，结果可能会有很大的不同。里见提出今后SEGA Networks的目标是让公司跃居全世界的总销售额排行榜前三位，并且基于《锁链战记》现已在台湾、香港和韩国取得了较高的人气，因此SEGA Networks今后也会将该游戏在欧美地区进行推广，并且里见对《锁链战记》登陆欧美表现出了十足的信心。

马场则就登上排行榜的游戏本身做出了以下分析：全世界范围内带有PvP要素的游戏人气都比较高，这些游戏在投入运营后也会在整体发展上比较顺利。因此Colopl现在也在着手此类游戏的开发，今后的1、2年内会将这些游戏推广到海外，并希望届时Colopl的销售额中能有4～5成来自于海外。

高桥指出将日本的游戏在全世界进行推广时会遇到采用何种语言版本的问题，他自己认为英语几乎是个必然的选择，因为这样就可以让游戏在多个国家发行，如果只使用一个小语种的语言，那么游戏的推广可能也就被局限在单个国家内了。对于不少人提出的为何手游不能像家用机游戏那样翻译成多个语言版本发行的问题时，鹓之泽解释说手游重要的是如何灵活地进行宣传推广，像家用机游戏那样只进行本地化的翻译对手游来说是绝对不够的。

◀ PPT 中红色文字表示的是日本厂商开发的游戏。

无理论支撑的海外推广，各厂商历经挫折的艰难尝试

紧接进入到“为了在海外取得成功，游戏厂商需要进行哪些努力？”的话题。Alex说在《糖果传奇》登陆日本之初，由于本地化翻译十分失败因此一开始游戏并未取得较好的反响，直到启用了日本导演和广告团队为游戏拍摄了一部面向日本玩家的广告片后游戏的销售额才有了明显上升。因此这个经验也让他意识到了广告本地化的重要性。

高桥也提到游戏推广是一件十分困难的事，如果不借助当地的媒体和工作人员的力量，游戏的推广根本无法顺利进行。并且就算进行了游戏的本地化处理，但如果翻译没有兼顾当地的文化进行意译的话，那么也不会有太多玩家对游戏产生共鸣。

浅沼指出现今正是进行多方面尝试的阶段，比如尝试由日本人经营一款面向全世界的手游、在日本和海外同时经营手游公司、或者努力覆盖所有的海外据点等等，在经历了各种各样的尝试后就可以选择最适合的手法推广游戏了。并且浅沼自己也不无遗憾地说：“虽然会将推广地区的方方面面都纳入考量，但付诸实际的话还是会有许多意料之外的情况，因此整体还是十分困难的。”马场也紧接着说如果游戏本身就缺乏趣味性的话无论团队如何努力的推广也无法将其打造成大热之作。

“如果给自己的公司打分的话我只能给到30分。”里见在对SEGA Networks做出了如此严厉的评价后接着说目前SEGA Networks的海外销售额比重只占到约两成，今后必须将其提升到五成以上。因此SEGA Networks的日本公司今后会更加专注于面对日本市场的游戏开发，欧美的工作室则会致力于针对欧美市场的游戏制作。然后在此基础上，各国的工作室会一边推进游戏的本地化，一边注重与各地企业的协作，这就是SEGA Networks今后的一个重要方针。

马场表明，在海外推广中重要的并不是游戏的本地化，而是让游戏顺应当地的文化，比起挖空心思的市场推广，制作出有意思的游戏才是最为重要的。并且太过依赖日本本地市场是不行的，马场为此只给自己打了3分，“不过还有97分的上升空间。”最后马场还是不忘强调了一下自己对未来的积极态度。

2015年的目标与展望

鹈之泽伸

虽然各个厂商都有着各自的考量，但进军海外应该是一个大方向。此次的讨论想必会对不少业内人士有一定的启发，来年我们如果还是按照这样的形式开展基调演讲的话，届时业界内的排名恐怕已经发生了变化。从马场先生那句“还有97分的上升空间”我由衷地感受到了他的顽强毅力，期待他来年的表现。



2015年我们希望能够继续制作出更多优秀的游戏。今天（2014年9月18日）《Pet Rescue》就在日本上架了。这个游戏我本人非常喜欢，我差一点就快到665级并且现在已经玩到了游戏的尾声。这是一款没有课金要素的游戏，像这样无课金限制让玩家自由享受游戏乐趣的游戏想必会在2015年变得越发重要。



首先我希望来年能从3分上升到20分或者30分左右，就算拼尽全力，恐怕上升到这样的分数也已经是极限。今后的道路还长，我希望能够继续好好努力，日本市场的现状离理想状态还很遥远，因此我们也不能够有所松懈，必须继续为玩家带来更多有趣的新作。



2015年，BNGI首先要在中国进行游戏推广，这款游戏是和DeNA合作的《海贼王》，并且这个项目近期已经展开了。然后我们还要和腾讯合作《火影忍者》的游戏。当然北美和欧洲的市场依旧十分很重要，我们和SEGA一样既会继续推动娱乐、家用游戏和玩具业务的发展，还会在开展综合的业务时兼顾全球化的项目推进。



我们公司有50～60名工作人员，这和目前的工作室规模非常合适。2015年我们的首要任务是让《勇者前线》继续顺利运营。然后开发新的项目，并且让这个项目和大公司做出的项目有明显的区别，我们希望Alim的新作能在话题性上拔得先筹。年内我们还会有许多游戏发表，并且会在全世界范围内制定广泛的推广计划做进一步尝试。



2015年我们以进入全球销售额前三为目标，而进入前三的一个最基本条件是必须单在智能手机游戏市场就获得1000亿日元的净利润。但是2015年智能手机游戏还会继续增长，因此这个基本条件可能届时就变成了1500亿元甚至2000亿日元，不过我个人的目标还是先拿下1000亿日元的净利润目标。现今日本游戏业界的PC机和家用机现状比较萎靡，日本厂商的游戏已经有十年左右没有像今年这样受到如此高度的关注了，希望2015年敝社以及其他日本厂商的游戏也能继续席卷全球。

由谷歌开创的全新游戏世界

让游戏回到玩家身边

“今年谷歌是首次参加TGS，谢谢大家能给予我们这样一个机会。”在这句开场白后Chris Yerga（后文简称Chris）首先和与会者分享了自己与游戏的一些回忆。他小时候在游戏中心经常玩的是打弹珠一类的小游戏，在邂逅了街机版的《太空入侵者》后，这款经典的游戏对他今后人生产生了巨大影响，Chris说那个时候和朋友一起去游戏中心打街机，就好像是在进行一种特殊的庆祝活动般特别令人开心。而随着家用游戏机的普及，去游戏中心打游戏的人越来越少，家用机游戏平台的不断进化也涌现了越来越多吸引玩家的好游戏，那个时候Chris就经常去朋友家和朋友一起玩家用机游戏。不过这一情况在智能手机诞生后又发生了改变，凭借随身携带的智能手机，人们不需要特意前往特定场所就可以体验游戏带来的乐趣，游戏也因此变得与玩家更为亲近。



通过智能手机拓展的游戏群体

Chris指出随着智能手机的兴起，一些平时不会在街机或者家用游戏机上玩游戏的用户通过智能手机这一平台加入到了玩家的阵营中。而日本一直走在智能手机革命的最前沿，因此这也让日本成为了最能体现游戏界革命性变化的地区。2013年日本的智能手机普及率只有25%，而到了2014年这个数字上升到了46%，今后这个数字想必还会继续增长。从全世界范围来看，另一个实例也反映了这样的一个大趋势，安卓系统现在有约10亿人的用户，并且每天还有150万的新增用户在激活，这也从一个侧面说明了智能手机的用户一直在剧增。Chris说谷歌并没有满足于这10亿用户的市场，虽然互联网已经进入到了不少人的日常生活中，但全世界一共有60亿的人口，因此目前仍有50亿人没有接触到互联网络，所以谷歌迄今仍在为拓展用户群体而努力，谷歌的目标就是通过安卓系统将互联网的力量传递到世界各处。



休闲游戏的繁荣

Chris强调谷歌游戏平台不仅提供APP，用户还可以通过这个平台购入影像、音乐等多种多样的内容。现今谷歌提供的下载内容已达100万个以上，APP的累计下载数也超过了500亿，可以说谷歌游戏已经形成了一个巨大的市场。而市场的巨大化也为游戏市场带来了十分有意思的变化，就像之前提到的那样，游戏之前是需要玩家去主动接触的事物，而现在则轮到了游戏来跟随玩家。因此那些平日不去游戏中心，也没有购入家用游戏机的用户同样可以通过智能手机在日常中享受着游戏带来的乐趣。Chris举例说在东京地铁中他曾经见到一个从穿着打扮来看不太像会玩游戏的人，但这个人却利用搭乘地铁的短暂时间一直玩着手机游戏，Chris说当他看到这番景象就觉得智能手机真的是在掀起游戏业界的革命。

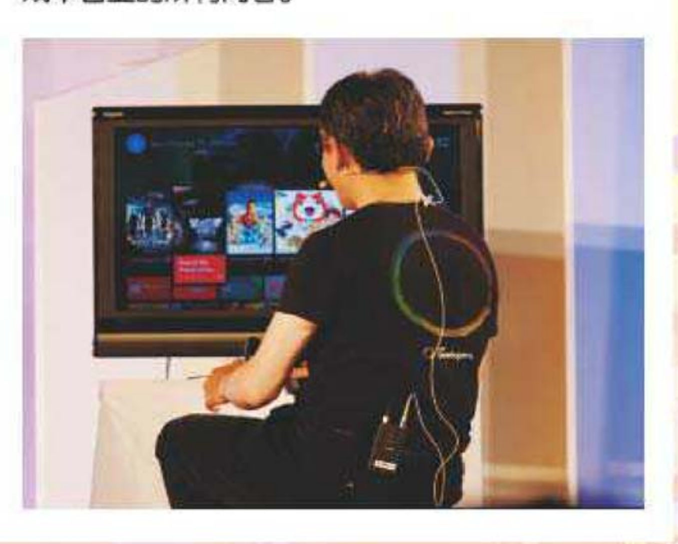
根据数据统计，每4名安卓用户中就有3人会玩游戏，而每10个APP里就会有6个是基本免费的游戏，因此可以看出游戏的人气之高。为此谷歌设立了谷歌游戏平台让用户可以直接查看自己的游戏成绩、榜单排名、进行好友管理和赠送他人游戏等，这也让谷歌游戏成为了一个游戏社区平台。谷歌游戏在开始的第一个月就吸引了一亿的用户，一个巨大的社区群体就此诞生。

游戏的多样化和安卓TV



Chris指出由于安卓系统的持续改良，近来一些对游戏硬件要求较高的游戏——比如以前只能在PC上运行的MMO・RPG和MO・RPG都可以在智能手机上运行了。说完Chris请上了三位同事为与会者演示Colopl旗下的游戏《白猫计划》，四人一起联机，从3D表现、声效、动作性和网络的稳定性展现了这款高品质的游戏。

演示完毕后Chris谈到随着游戏变得越来越多样化，游戏的周边配件的种类也有所增加。安卓系统不仅存在于智能手机和平板上，在电视甚至一些汽车电脑系统上也被广泛使用。通过云储存系统，各类设备上的数据可以实现共享。比如在回家的电车中玩家可以在手机上玩游戏，回到家中就可以放下手机转而在安卓的家用设备上继续玩这款游戏。而Chris提到的安卓家用设备，就是即将在今年年末发售的安卓TV，在安卓TV上玩家可以体验谷歌游戏平台上的所有内容。



谷歌的三项支援政策

智能手机给游戏业界带来了种种变化，并且随着市场的扩张，游戏业界也涌现了更多的机会。去年谷歌为APP开发者支付了50亿美元的费用，这一金额是前年的2.5倍。Chris还强调这个游戏市场是真正的全球性业务，在美国市场的收益排行榜单前几名也可以看到亚洲开发团队所制作的APP的身影。因此谷歌成立了开发支援、销售支援和收益支援这三个部门为游戏开发者提供帮助。

首先是开发支援，谷歌采用了NVIDIA旗下的图睿处理器和EPIC的虚幻引擎等尖端技术，让以前只能在PC上运行的游戏得以在手机上运行。

销售支援方面则主要是关于开发者的元数据和价格设定这两个问题，谷歌会参考游戏反馈、市场倾向分析、国家・语言・系统的版本等数据调整具体政策。至于在国际推广中的语言问题，谷歌会帮助开发者寻找合适的翻译代理。除此之外谷歌还会公开API，让开发者可以方便地导入谷歌游戏的功能。由于谷歌游戏是一个社交平台，因此上架后游戏就会在好友功能的帮助下渐渐被推广开来。并且谷歌游戏正在筹备一项近距离的对战联机功能，这个功能可以让玩家找到近处玩同一款游戏的玩家。谷歌的云存储功能提供线上后台服务，这不仅可以帮助开发者方便地进行游戏测试，也有利于游戏取得成功后服务器数量的迅速增加。

对于最后的收益化支援，Chris解释说由于谷歌游戏是一个全球化的市场平台，只要开发者一上传游戏就可以在130多个国家进行销售。但收益的最重要一点是如何让玩家进行支付，毕竟信用卡并没有在全世界范围内完全普及。因此谷歌在信用卡和套餐话费结算的基础上，还额外追加了礼物卡支付的渠道。具体的支付内容除了APP的下载费用和游戏内的课金外，谷歌游戏还会引入月付制课金，APP内投放的广告也会对开发者的收益增长提供帮助。



神秘嘉宾Mixi社长森田仁基登场



在Chris演讲的最后，Mixi（注2）社长森田仁基（后文简称森田）登场和与会者进行交流。他首先提到Mixi在创立初期一直只为用户提供社交服务，因此在发展过程中受到了很多限制。于是他从这个教训领悟到用户与朋友之间的交流在游戏中也占据着十分重要的作用，因此他决定制作一款谁都可以轻松上手的动作游戏，这就是日后取得巨大成功的《怪物弹珠》。

注2：Mixi是日本最大的社交网站，在日本青少年中有着较高的人气。近几年Mixi开始致力于手游的开发，《怪物弹珠》就是其旗下颇受好评的一款游戏。

游戏上架后，Mixi通过电视广告、餐馆和便利店的广告宣传让用户人数大量增加，并且Mixi还将游戏放上了谷歌游戏的云存储中，这样就让ios用户也可以和安卓系统用户一样体验到《怪物弹珠》的游戏乐趣。

2014年5月，《怪物弹珠》的全球推广首先从台湾展开，选择台湾是因为台湾的手游市场正处在一个成长期，并且根据事前调查，台湾的用户普遍对日本文化有着较高的接受度。值得一提的是，台湾版的《怪物弹珠》中有着不少偏日文的表现手法，但这并不是忘了翻译的游戏文本，而是特意留下的日文原文。

当被问道在台湾推广这款游戏的感想时，森田回答说游戏的推广基本符合预期但也曾陷入过一番苦战。具体来说《怪物弹珠》在台湾登陆之初就通过口口相传获得了一个稳定的用户增长，因为这款游戏在日本也赢得了很好的口碑因此这点尚在意料之中。但在日本被重点推广的可四人同时在线的多玩家联机模式却没有在台湾的用户中取得较高的关注和反响。

森田提到本季度Mixi的目标就是“全球化”，并计划在其他地区扩大服务的规模。10月，《怪物弹珠》预定会在北美上架，12月则会登陆韩国。而他认为要在这些地区推广这款游戏就必须改善游戏的内容以使其适应当地的文化氛围。森田最后也表示“虽然已经意识到这点，但只有在付诸实践后才会知道前方道路上的具体困难。”这充分展示了Mixi面对今后挑战的一种积极态势。

展台活动报道

一般展台活动

Sony Coputer Entertainment Japan Asia

大作云集 王者风范



今年的SCEJA展台主打蓝黑两色，展台内悬挂着数量众多的大屏幕，将整个展台都营造出了一种高端大气的科技感。展台中央是举办各项主题活动的舞台，环绕在舞台四周的则是PS4、PS3和PSV游戏的试玩区，展台内部还设有即将上市的《勇者斗恶龙 英雄》限定PS4版、浅白粉PSV等主机的橱窗展示台。

此次SCEJA主推PS4游戏的试玩，在试玩区共有《血源诅咒》、《教团1886》、《罪恶装备Xrd SIGN》、《宿命》和《最终幻想 零式》等27款PS4游戏；PSV游戏则有《英雄传说 闪之轨迹 II》、《高达破坏者2》和《电击文库 战斗巅峰》等15款作品；而PS3平台则只有《王国之心 2.5 最终混合版》和《热情传说》参展。由于参展游戏众多，展台也因此被分隔为了上下两层。





除了试玩外，现场还为玩家准备了参展游戏的最新PV和丰富的舞台活动。18、20和21日三天在舞台上举办了针对PS4平台游戏的“游王战”比赛，比赛当日从会场预选赛中脱颖而出的玩家就可以通过对战成为《宿命》、《血源诅咒》和《勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城》等游戏的公认游戏王。所有的比赛现场均由Niconico进行了现场转播，比赛的过程可谓精彩纷呈。

而21日举办的“共斗甲子园 全国大会”上则上演了PSV共斗游戏的全国决赛，关于此项活动的具体盛况请参看下文的活动报道。



▲一字排开的showgirl。

“共斗甲子园”舞台活动

决赛会场集结了8月初从各地代表队中脱颖而出的大阪、福冈、东京和札幌队，除此之外还有一个由“共斗公会”举办的线上特优生选拔战中脱颖而出的优胜者所组成的“共斗公会特优生”代表队。比赛获胜者每人可以获得一台为本次比赛原创定制的限定版PSV，并且获胜队伍还可获得世界仅此一座的特制奖杯。面对这么诱人的奖励，五只队伍必然拿出了全部的实力应战。



▲比赛使用游戏的制作人们当日也身着共斗学院的制服登场。



▶共斗老师的雕像。


▲大阪队对札幌队的比赛过程扣人心弦，在 Niconico 观看比赛的观众们也通过弹幕为队员们加油助威。

比赛采用的是淘汰制，并采用抽签的方式选择比赛使用游戏。第一个对决的游戏是《讨鬼传·极》，参加比赛的是大阪代表队和特优生代表队。大阪代表队首先以2分20秒的惊人速度完成了比赛，这让《讨鬼传·极》的制作人都惊讶不已，而特优生代表队开局就陷入了不利，最后虽然完成了比赛但还是以较大的悬殊落败。比赛结束后特优生代表队的队长对队员们安慰道“就让我们把展台的尘土带回去做纪念吧！”，这句爽快的告别语让整个会场都洋溢着一股青春拼搏的热血氛围。

第二场比赛由东京代表队对阵福冈代表队，比赛游戏为《暗魂献祭 Delta》。由于任务整体难度较高，东京队通过精准的协作战斗，最终以6分1秒的成绩挺进下一轮。

第三场比赛由大阪队和札幌队进行对决，比赛任务是《噬神者2》的“难易度10 原初的荒神”，参赛者必须以最快的速度打倒三只荒神。札幌队采用的战术是集体讨伐战术，而大阪队则选择了每个队员分别迎敌的作战方式。任务开始后札幌队的战术取得了明显的成效，而大阪队却多次面临队员濒死的险境。正当全场的人都觉得札幌队胜卷在握之时，大阪队却以15分38秒的时间抢先完成了比赛，实现了出人意料的大逆转！

最后到了关东的东京队与关西的大阪队的宿命对决，观众都十分担心在上轮消耗战中艰难胜出的大阪队是否还具备高度的集中力。决赛的游戏是《自由战争》，任务不需要讨伐敌人，只要救回两名市民就可以完成任务。状态绝佳的大阪帝国队以3分11秒的绝对优势提前完成了任务，今年共斗甲子园的最终胜者也尘埃落定。



Capcom



Capcom今年也是主打几个看板游戏，包括3DS的《怪物猎人4 G》、《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》和家用主机平台的《生化危机 启示录2》，其中的主角自然是即将发售的《怪物猎人4 G》。并且今年

的Capcom无论是展台规模还是人气都在会场中数一数二，试玩的整理卷在开馆后没多久就发放一空，和历届TGS一样每个试玩的玩家都能得到一个特制的挎包，而没抢到整理卷的玩家就只能在展台周围看看宣传片或等舞台活动了。和《怪物猎人4 G》相邻的是《大逆转裁判》的展区，虽然这次没有提供试玩，不过展区中准备了需要在小黑屋观看的特别影像，看完后可以获得特制的明信片，另外本作的舞台活动也是一大看点。



▲《MH4G》试玩区。



◀现场展示的千刃龙防具模型。

除了以上的两款主力作品外，面向低龄玩家的《机灵粉碎者 神》也有出展，位于8号馆的家庭区提供了本作的试玩，并且21日的Capcom展区还有相关的舞台活动。

《怪物猎人4 G》舞台活动

今年的《怪物猎人4 G》舞台活动主持也是由辻本良三氏和藤冈要两人担纲，在看完了此次TGS新公布的PV后（本辑《口袋光环》中亦有收录），两人围绕游戏的概要进行了简单的讲解并演示了《MH4G》的G级任务。演示的任务是本作新增的下载任务类型“小插曲任务”，顾名思义，任务内容主要是游戏中发生的一些小插曲，并且任务中还会有系列前作的角色登场，比如现场演示的“外传・インパクトなお面ンバ！”任务，就和前作《MH3G》有关，任务的委托人是《MH3G》中作为猎人帮手的卡洋巴，内容是他的好伙伴茶茶被桃毛兽抓走了，他希望猎人能帮他救回来，任务中可以看到被桃毛兽尾巴卷着的茶茶，只要破坏桃毛兽的尻尾将他救出就算任务成功。

活动的后半邀请到了参与本作电视广告拍摄的艺人后藤真希到场进行脱口秀，后藤真希表示自己也是资深猎人，近来最喜欢做的事就是早上一起来后便立刻刷一下天回龙的公会任务收集素材，另外她还披露了一些广告拍摄时的小插曲。而作为活动结尾的环节，则是各种合作企划的介绍。



▲右边两位大家都应该很熟悉了，中间是辻本良三，右边是藤冈要。

▼左下角的头像是《MH3G》中的茶茶。



▶后藤真希登场的脱口秀部分。

《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》舞台活动

《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》舞台活动的主角是制作人小岛慎太郎和导演巧舟，巧舟作为“《逆转裁判》系列”的生父已经为系列玩家所熟知，而小岛慎太郎以前则主要负责“《怪物猎人》系列”的工作，此次是他首次参与“《逆转裁判》系列”的制作。

活动开始首先是游戏的背景介绍，本作以维多利亚时期的伦敦为舞台，主角是成步堂龙一的祖先——成步堂龙之介，他为了留学来到伦敦，并与大名鼎鼎的侦探夏洛克福尔摩斯相遇，作为女主角的是和成步堂龙之介同行的法律助理御琴羽寿沙都，另外作为福尔摩斯助手的华生也会登场。介绍完游戏背景后，巧舟接着向与会者进行了实机演示，这也是本作实际画面的首次公开。演示一开始就是福尔摩斯和可疑的老人之间进行的对质，福尔摩斯针对几个疑问点向老人展开了提问，不过虽然福尔摩斯观察力敏锐，但推理却非常跳跃，而成步堂龙之介和御琴羽寿沙则在一旁担任吐槽角色，将福尔摩斯的推理拉回正确的方向，这也展现了本作中一个颇为核心的“共同推理”要素。成功识破老人的真实身分后，实机演示也告一段落，活动最后则是各种关联周边的介绍。



▲左边的男性为小岛慎太郎，右为巧舟。



▲实机演示中的可疑老人。

“怪物猎人部”舞台活动

“怪物猎人部”是“《怪物猎人》系列”的官方粉丝俱乐部，这次TGS上该部也举办了舞台活动，吸引了大量猎人到场观看。前半是各种活动和周边的介绍，不过大部分都是针对部员的内容，国内玩家就只有眼红的份了。后半则是作为压轴的“狩猎自满”环节，内容为随机抽选台下的观众上场进行《MH4G》的实机狩猎，第一场是狩猎盾蟹，抽中的猎人中还有一位穿着自制的黑蚀龙装备上场，吸引了台下的不少目光。第二战的目标是难度更高的千刃龙，虽然游戏导演藤冈要在一旁提供了许多有用的怪物情报，但由于试玩版提供的狩猎时间很短，参与的观众最终还是遗憾落败。



▲穿着黑蚀龙装备上台的猎人，别说这外形还挺有模有样的。



◀需要抽选获得的限定版千刃龙模型。

Square Enix

枝繁叶茂的《FF》与《DQ》



今年Square Enix的主力游戏《FF》与《DQ》也是多平台展开，无论是家用机、掌机、PC还是智能手机上都可以看到这两个游戏的正统或衍生作品。3DS方面，作为重头宣传的是《最终幻想 探索者》和《勇气2》两款新作，两款游戏都有专门的展区，并且《勇气2》还有舞台活动，另外正在运营中的网络游戏《勇者斗恶龙X 在线》也有影像出展及专属的舞台活动。

▼《最终幻想 探索者》的试玩区。

▼《最终幻想 Agito+》的实机运行画面。

PSV方面的待遇则没有那么好，出展的《圣剑传说 玛娜崛起》和《最终幻想Agito+》都是移植自智能手机的作品，其中《圣剑传说 玛娜崛起》只有影像出展，而《最终幻想 Agito+》则是在《最终幻想 零式 HD》的脱口秀活动上顺带介绍了一下，和3DS平台作品的温度差可见一斑。

《勇气2》舞台活动

为《勇气2》主持舞台活动的是本作制作人浅野智也和担任前作角色伊蒂亚声优的相泽舞。活动分为两个部分，第一部分是游戏的背景介绍，本作的故事发生在前作的数年后，前作主角阿妮艾丝·欧布莉裘被不明人物囚禁了起来，而作为新主角的则是正教骑士团的三铳士以及谜之少女玛格诺莉亚·阿琪，不知道在《勇气2》中新主角们和阿妮艾丝会有着怎样的相遇。另外活动中虽然没有介绍在场声优相泽舞的角色，不过浅野智也透露相泽舞的角色在本作中有着不少的戏份，所以很有可能前作的伊蒂亚也会在本作登场。活动后半是本作的实机演示，演示使用的是和这次TGS上一样的试玩版，值得一提的是，为了不对玩家造成剧透，整个试玩版的剧本都是特意准备的原创故事，该试玩版也预定会在今后配信。



▲左边为声优相泽舞，右边为制作人浅野智也。

《勇者斗恶龙X 在线》舞台活动

《勇者斗恶龙X 在线》的舞台活动主要以脱口秀的形式进行，参加活动的分别是制作人齐藤阳介、导演斋藤力、小组策划安西崇以及艺人椿姬彩菜。活动上带来的新情报有两个，一是预定在2.3版本后期追加的“怪物竞技场”中怪物使用的装备情报，怪物的武器和饰品都需要在怪物格斗场登录后才可以使用；二是打倒10月8日实装的新BOSS“传说の三恶魔”获得的新饰品“忠诚のチョ-カ-”的情报，玩家可以在新系统“传承合成”下合成“忠诚のチョ-カ-”，从而得到更强力的饰品。最后四人还协力挑战了“传说の三恶魔”，由于需要同时对付キングヒドラ、バラモスゾンビ、バラモスブロス三只怪物，因此任务的难度非常高，4人挑战了两次都是以失败告终，引来了台下的阵阵笑声。



▲从左至右分别是椿姬彩菜、齐藤阳介、斋藤力和安西崇。



◀『传说の三恶魔』里的三只怪物。

展台活动报道

SEGA

大作不断 看点满载

今年的SEGA展台主推的是《如龙0 誓约之地》，现场除了宣传新公布的游戏PV和专属舞台活动外，还公布了《如龙0 誓约之地》中文繁体版的发售消息，这也是该系列首次迎来官方的中文汉化。而一旁的试玩区中不仅有《梦幻之星 新星》、《初音未来 未来计划 豪华版》和《电击文库 战斗巅峰》等SEGA自家开发的游戏，部分代理EA和华纳等厂商旗下的游戏作品也闪亮登场，可谓诚意满满。

此外，SEGA也对应参展游戏举办了形式丰富的舞台活动，其中SEGA请来了多名性感女优为《如龙》造势，不仅在网络上掀起了不小的话题，也引来现场的大量玩家驻足观望。

《梦幻之星 新星》特别活动

在TGS开展首日，《梦幻之星 新星》的制作人都筑靖之先生、导演山下浩平先生以及担任开发工作的田村裕志先生聚集一堂，为玩家带来了本作中换装系统和与其他游戏联动活动的相关情报。

在游戏中，无论是角色单独的部位还是整体的服装都能够随意更换，本作还与《永恒终焉》、《女神侧身像》和《星之海洋4 最后的希望》这三个作品展开了联动，可以看出此次制作方的用心。另外，联动作品《永恒终焉》的人气角色琳贝尔也会在本作中作为NPC登场与玩家共同作战。





活动途中，两位身着露缇娜和菲露蒂安服装的COSER登台向观众进行了角色的外形展示。活动的最后，山下浩平强调团队已经针对之前试玩版中玩家反馈的问题做了不少优化，此次试玩区中的试玩版是已经进行了优化的版本，因此他希望在场的观众能移步SEGA试玩区，体验一把进化后的《梦幻之星 新星》。

《初音未来 未来计划 豪华版》特别活动

"SEGA feat HATSUNE MIKU Project" 的总出品人内海洋先生和担任游戏宣传的舞濱たろう出席了本次专为《初音未来 未来计划 豪华版》举办的宣传活动。本作是将《初音未来 未来计划2 国际版》的内容进行整合后面向日本国内发售的作品。

在两位嘉宾现场演示了本作的试玩版后，初音未来的等身人偶和打油版人偶登场。等身人偶初音上场后开始为现场观众进行游戏的演示，而打油版初音由于手部构造问题无法拿起触控笔，因此只能呆在一旁默默地看等身人偶初音开心地玩着游戏。沉思片刻后领悟了"虽然不能参与游戏，但我可以为同伴加油助威"的打油初音走到等身人偶初音旁指手画脚起来，两人的头也因此老是不小心撞上，害得等身人偶初音在游戏时不停地犯下低级错误，惹来现场观众的阵阵笑声。

实机演示结束后，屏幕上公布了本作的OP曲目——《はじめまして地球人さん》。在主持人介绍了 "SEGA feat HATSUNE MIKU Project" 5周年相关周边和于9月17日发售的《初音未来 Thank you 1826 Days SEGA feat. HATSUNE MIKU Project 5th Anniversary Selection》的消息后，活动也落下了帷幕。

注："打油初音"来自于日语称呼"miku dayo chan"的直接音译，指官方制造巨型粘土初音吉祥物时无意中诞生出来的肿圆脸、眼无神、无脖子、脑袋整体呈现微妙的前倾姿态的巨型初音。



《梦幻之星 在线2》特别活动

9月19日，SEGA的人气RPG游戏《梦幻之星 在线2》的展台上，制作人酒井智史先生和系列导演木村裕也先生登台向大家公布了该作即将被改编为舞台剧的消息，酒井智史提到本作的舞台剧化并不是将游戏的内容原原本本地搬上舞台，而是利用了游戏中独特的空间设定，将线上和线下的故事同时呈现在观众面前。随后主演苍井翔太和新田惠海也登台与玩家见面，使会场的气氛达到了高潮。





此外，活动上还公布了本作新版本数据更新中将会出现的新怪物和新场景的相关情报。在新版本中角色的能力会得到相应提升，新的服装和武器也会闪亮登场。

《剑之街的异邦人 黑之宫殿》特别活动

本次活动一开始就宣布了游戏将在2015年1月22日发售的消息，随后到场的制作人千头元、导演安宅元哉，针对PSV版追加的新要素向在场的玩家进行了介绍。本作新增了名为“血统种”的新魔物，角色的高级装备也新增了100种以上。此外，游戏内可使用的角色图大量追加，“在线排名”系统的搭载也为游戏增添了一分网游的味道。

紧接着到场嘉宾就本作的魅力展开了讨论。为本作角色配音的中恵光城表示非常开心能有机会加入到本作的制作工作中，并说自己已经被游戏中的人物设定所深深打动。导演安宅也表示这个游戏的特点是“越玩越有趣，因此玩家可反复地享受游戏带来的乐趣”。最后，活动公布了预购特典为附赠游戏角色的PR卡片，PC和Xbox360版本初回特典中附赠的原声集也将于10月24日作为单独商品发售。



Altus特别活动

今年被SEGA收购的Altus也参加了本届TGS的展台活动。活动由声优矶村知美和Radio 4Gamer的主持人マフィア梶田先生主持，活动开场就为玩家展示了《新・世界树迷宫2 巨龙骑士》的实机演示画面，マフィア先生还为大家演示了游戏中新追加的“料理”系统，在游戏中只要根据提示制作出了新的料理就可以给同伴加持。演示完毕后大屏幕上播出了该作的第二个宣传PV以及《Persona4 彻夜热舞》的最新PV。活动最后两人将话题移到了《Persona5》9月初的PV上，虽然两人根据PV中出现的电车、广告灯场景进行了分析探讨，但遗憾是当日活动没有公布任何关于本作的新情报。



▲光头上印着“Atlus”的マフィア梶田先生，一出场就就显得霸气侧漏。

“《索尼克》系列”新作特别活动



9月21日，在SEGA的展台上，“《索尼克》系列”的制作人饭冢隆先生为玩家带来了3DS平台新作《索尼克 爆破 碎裂水晶》（注：本作按美版标题译名）的最新消息。该作回归了系列作品的2D横版风格，玩家依旧能在游戏中体验到索尼克那独具特色的“超音速”。此外导演中岛玄雅还强调道游戏中的一些场景需要用特定的角色才能继续前进，因此玩家届时需要根据场景特点切换使用角色。

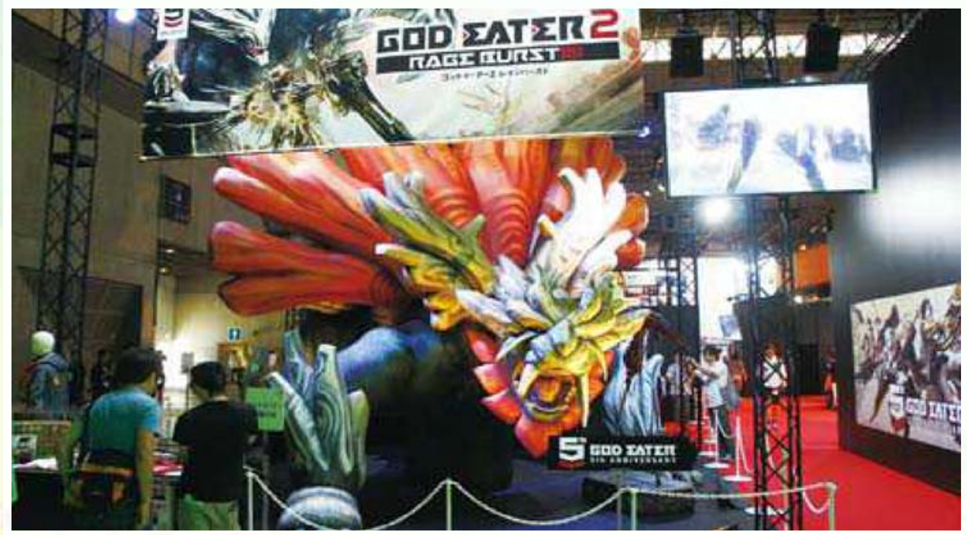
介绍完大致内容后，中岛玄雅先生为观众进行了游戏的试玩演示，饭冢先生也在一旁见缝插针地为台下的玩家进行解说。演示完毕后，索尼克人偶登上了展台，它一边迈着霸气的弓步，一边向舞台下方的观众们招手。活动最后嘉宾还公布了《索尼克》与《怪物猎人4 G》联动活动的相关消息，玩家可在《怪物猎人4 G》里给同伴艾鲁猫穿上索尼克的服装，变身为拿着武器的音速猫，屏幕上公开的音速猫概念图也让不少在场玩家大呼“好萌”。



BNGI
复古袭来 霸气侧漏

BNGI今年的展台以复古的剧院造型为主题，围绕展台布置的神龙和《噬神者2》的荒神等巨大摆设也颇具视觉震撼力，引来了不少玩家驻足留影。本届TGS上，BNGI为玩家带来了旗下的《噬神者2 狂怒解放》和《高达破坏者2》等大作的试玩，并且由于“《噬神者》系列”恰逢五周年，现场亦可看到周年纪念预告的纪念海报和系列周边产品的展览。









▶看见神龙还不赶快许愿！

“《Jump》系列”游戏特别活动

在BNGI举办的Jump游戏特别活动上，以巴索罗缪·熊的COS服登场的中岛光司和制作人鲤沼久史为玩家带来了《海贼无双3》的最新消息。在放映了一段为TGS特别制作的PV后，两位嘉宾谈到了本作的一些特点。作为“《海贼无双》系列”的第三部正统续作，本作回归了原点，玩家不仅可在游戏中体验到熟悉的《海贼王》原作氛围，游戏中还会出现不少会让粉丝泪奔的经典场面。并且本作的战斗系统依旧保留了第二作的无双模式，因此玩家也可对游戏的战斗爽快感抱以期待。为给《海贼无双3》的发售活动造势，活动上宣布BNGI今后会举办名为“海贼无双祭典”的活动，活动期间内玩家可用较低的价格购入前作《海贼无双2》。



《高达破坏者2》展台活动

在《高达破坏者2》的展台活动上，BNGI游戏制作人薄井宏太郎、导演福川大辅和嘉宾小西克幸、阿部敦一同登场。活动上公布了《高达破坏者2》将于2014年12月18日发售的消息，PSV的实体版定价为6640日元（不含税）、下载版的价格则为5980日元（不含税）。本作可以继承前作的大部分存档数据，并且新增的部件强化取代了前作的部件稀有度的设定。此外，发售日会有PS3实体版和PSV下载版的合并游戏包出售，售价为11800日元（不含税），想要利用交叉存档进行游戏的玩家可以考虑入手。



《超级英雄世纪》展台活动

在为2014年10月23日即将发售的游戏——《超级英雄世纪》举办的展台活动上，首次公开了游戏的OP主题曲《Jumpin’ to the space》。为游戏中的假面骑士1号配音的稻田彻和为《机动战士高达00》中的机体加莱佐配音的置鲇龙太郎也登场与粉丝们见面。置鲇龙太郎表示在一部集结了《奥特曼》、《假面骑士》和《机动战士高达》的超级英雄作品中自己却以敌人身分登场，不得不说还是深感遗憾。

接下来嘉宾们为台下的玩家演示了游戏试玩，奥特曼和假面骑士的必杀技都非常有震慑力，并且制作人小菅宽史还透露游戏中会有不少新BOSS登场。活动最后介绍了收录20首超级英雄粉丝们耳熟能详曲目的《超级英雄特别原声集》，由于本作的BGM可以由玩家自行设定，因此只要购入该原声集就可以使用喜欢的曲目作为游戏的BGM了。



《当地铁道 当地角色与日本全国之旅》舞台活动





▲萌你一脸的吉祥物们。
◀该游戏的制作人广木朋子也以站长的装扮登场。

预定在2014年11月27日发售的《当地铁道 当地角色与日本全国之旅》也在TGS举办了造势活动。可爱的当地吉祥物们吸引了大批观众到场，并且整场活动都响彻着观众们“好可爱！”“简直太可爱了”的兴奋叫声。

活动主要围绕各地的小知识猜谜比赛展开，猜对谜题的玩家可获得由JTB提供的10000日元旅行券，踊跃回答问题的玩家们将活动的气氛推向了一个又一个的高潮。值得一提的是在大屏幕上向观众提出谜题的是日本的搞笑组合Cowcow，广木朋子表示今后将会启用Cowcow为本作进行宣传，由于本作中登场的当地吉祥物会超过120名，因此广木朋子在最后强调道“有如此之多吉祥物登场的游戏尚属首例，因此我们对这款游戏非常有信心！”

Koei Tecmo Games

繁华烂漫的“《战国无双》系列”十周年

今年KT的展台布置得简单大气，展台中心设置着一个简洁的舞台，左侧为讨鬼传的展区，在上方可以看到《讨鬼传 极》封面怪——忌速火的身影。舞台右侧则是《无双》和《塞尔达》系列的试玩区。由于今年是“《战国无双》系列”的十周年纪念，因此KT专门在现场设置了十周年的小型纪念展，到场的粉丝还可以在纪念展的左侧写下留言，为“《战国无双》系列”进行应援。





▶『《战国无双》系列』十周年的小型纪念展上展示的武将盔甲。





《战国无双》10周年特别活动

为了纪念"《战国无双》系列"诞生10周年，在公众日首日KT邀请了该系列的制作人鲤沼久史、为丰臣秀吉和毛利元就配音的声优石川英郎和为前田利家配音的小西克幸3人来到现场，与粉丝们进行交流。



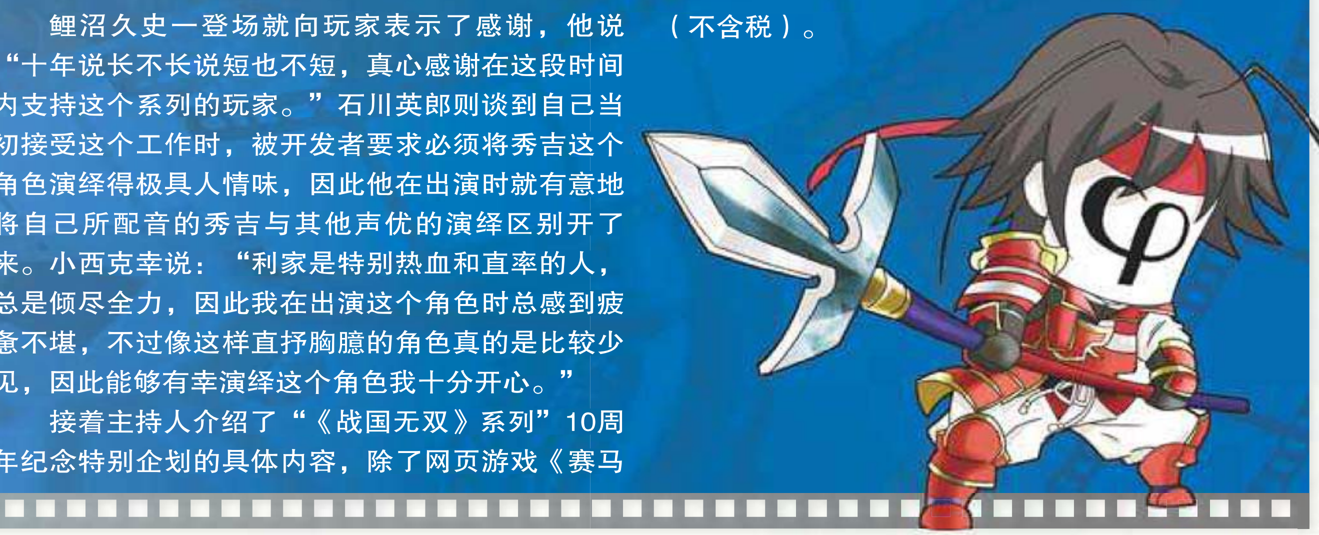
▶从左至右依次为小西克幸、石川英郎和鲤沼久史。

鲤沼久史一登场就向玩家表示了感谢，他说"十年说长不长说短也不短，真心感谢在这段时间内支持这个系列的玩家。"石川英郎则谈到自己当初接受这个工作时，被开发者要求必须将秀吉这个角色演绎得极具人情味，因此他在出演时就有意地将自己所配音的秀吉与其他声优的演绎区别开了来。小西克幸说："利家是特别热血和直率的人，总是倾尽全力，因此我在出演这个角色时总感到疲惫不堪，不过像这样直抒胸臆的角色真的是比较少见，因此能够有幸演绎这个角色我十分开心。"

接着主持人介绍了"《战国无双》系列"10周年纪念特别企划的具体内容，除了网页游戏《赛马无双》和手游《战国无双shoot》这两款纪念作品外，日本ANA航空公司也会在机上节目中加入以毛利元就为主角的广岛宣传片和以前田利家为主角的石川宣传片，并且活动上还公开了与Hello Kitty品牌合作的钥匙链以及战国无双刀剑展等相关情报。最后鲤沼久史宣布了《战国无双SP 真田之章》动画的蓝光版将于12月4日发售，定价为4800日元（不含税）。



◀与Hello Kitty品牌合作的钥匙链。



KT COSPLAY大赛

KT的COSPLAY大赛上在暌违一年后终于再度举办，只要是KT旗下游戏的COS都可以参加比赛。担当评委的是制作人鲤沼久史、出演《真三国无双》系列中赵云和诸葛亮的小野坂昌、出演《讨鬼传・极》中历的津田美波和《COSPLAY Mode》的副主编山本麻子。



▶获得『制作人赏』的玛莉・萝丝（COSER：あくびん）。

经过14名COSER的激烈角逐，"制作人赏"、"特别审查员赏"和"大赏"这三个大奖终于有了归属。获得"制作人赏"的是COS《死或生5 终极版》中玛莉・萝丝的あくびん；"特别审查员赏"则由COS织田信长的Nori获得；"大赏"的获得者是COSER全幻COS的陈宫。全幻在接过大奖后表示能在聚集了这么多优秀COSER的比赛上胜出实在是没有想到，因此觉得非常开心。鲤沼久史说没想到参赛者能将游戏中的人物如此传神地进行还原，最后他向在场的COSER表示了感谢。



▲获得"特别审查员赏"的织田信长(COSER：Nori)。



▲获得"大赏"的陈宫(COSER：全幻)。

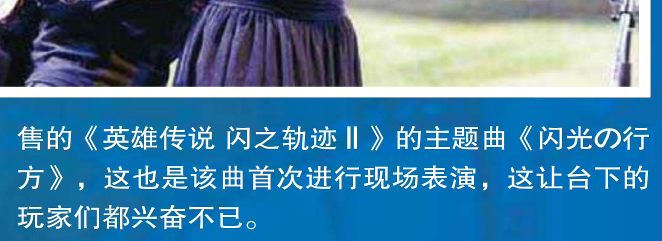
Falcom《闪之轨迹Ⅱ》蓄势待发

今年，Falcom的展台挂靠在Konami的展台下，因此Falcom舞台活动也全数在Konami的舞台上举行。相比其他厂商的展台，Falcom的展台内容则显得比较“势单力薄”，展台上主要供玩家试玩的是定于2014年9月25日发售的《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》，好在舞台上的乐队Live表演带动了现场的气氛，为Falcom的展台宣传起到了不小的作用。



Falcom旗下jdk band现场表演

Falcom旗下的jdk band是被玩家广泛熟知的一支游戏音乐专业乐队，在本届TGS上jdk band的多场表演为Falcom的舞台活动掀起了一个接一个的高潮，在观众中也可以看到不少身着Falcom游戏角色服装的COSER或者专程从国外赶来的外国粉丝的身影。



第一首演出曲目是《伊苏》中经典的平原场景BGM——《First Step Towards Wars》，略带摇滚风的曲调在电吉他和小提琴的合奏下显得无比欢快，表演瞬间就抓住了在场观众的心。

接着乐队主唱小寺可南子（后文简称小寺）登场，和她一起登场的还有“《轨迹》系列”的吉祥物咪西。在一段轻松愉快的脱口秀后，小寺演唱了《英雄传说 零之轨迹》的主题歌《Way Of Life》。紧接着小寺为观众带来了预定于9月25日发售的《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》的主题曲《闪光の行方》，这也是该曲首次进行现场表演，这让台下的玩家们都兴奋不已。

第四首曲子则是《英雄传说 闪之轨迹》的主题歌《明日への鼓动》，由于曲子的节奏十分欢快，在场的观众们也情不自禁地随着音乐的节拍与台上的演出互动了起来。



最后一首表演曲目是《I Miss You》，当主持人说这是今天最后一首表演曲目时，在场的观众都表现出了强烈的不舍。伴随着小寺迷人的歌声和乐队动情的演奏现场表演也缓缓落下了帷幕，意犹未尽的观众们则为jdk band的精彩表演报以了热烈的掌声。

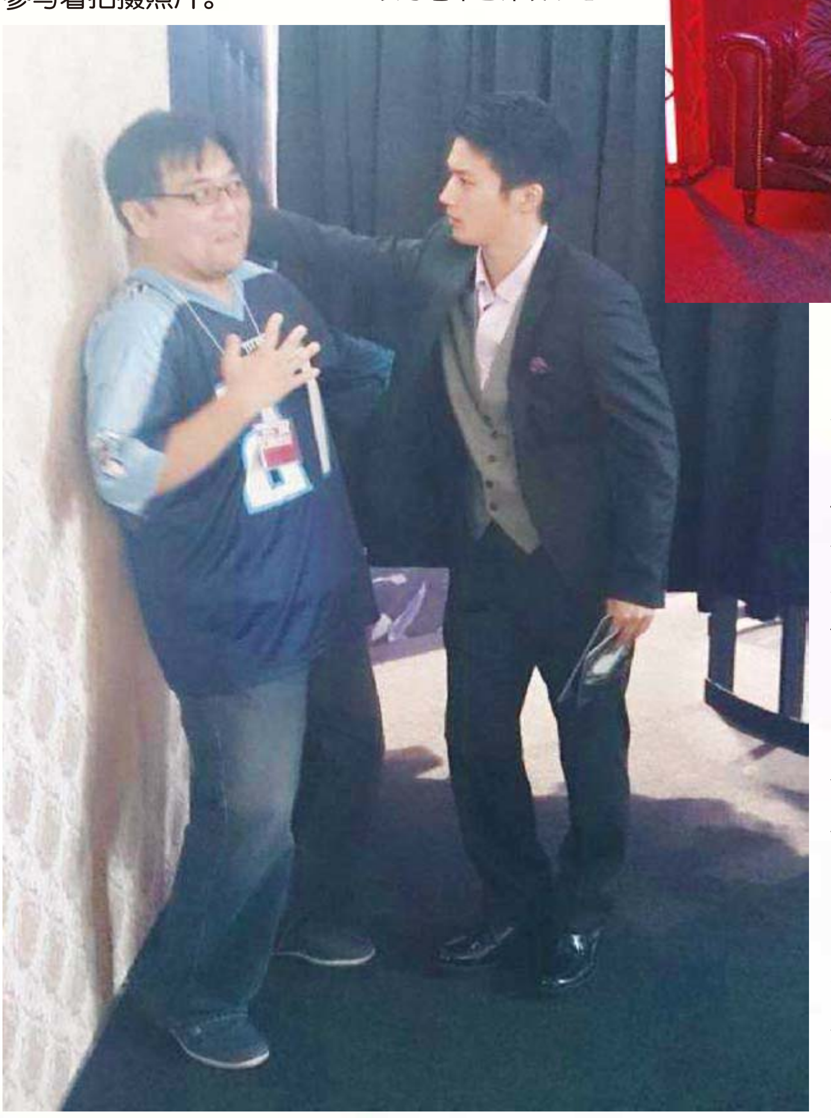
乙女游戏展台活动报道

今年的TGS会场中专门开设了乙女游戏的展台，展台不仅被工作人员装饰得异常梦幻，各个乙女的游戏展台也不惜重金聘请帅哥男模站台，俘获了一大批女玩家的心。

比如其中一个名为“绯闻女孩”的主题区就请来了两名金发碧眼，深情款款的外国男模。参与者可在两名男模的环绕下用英语与他们进行交谈，不过虽说是交谈但其实主要就是两位男模对参与者不停地说一些腻歪的甜言蜜语，在这样的攻势下想必每一位参与者就只剩坐在位子上默默傻笑的份了。期间会场的工作人员还会为参与着拍摄照片。



▼在这种 play 下，即使是个五大三粗的汉子恐怕少女心也早已炸裂了吧……



在名为“甜蜜房间中的恶作剧之吻”主题区中，一开始参与者会被关在笼子中，当黑色的窗帘掀起后，参与者的面前就会出现两名强势型的美型男模，而他们也会问参与者要指名谁，选择后则会进入让人脸红心跳的“壁咚”环节，此时现场工作人员会交给参与者写有“Yes”和“No”的卡片，而男模也会将玩家抵在墙上问一些让人脸红心跳的问题，玩家若感到羞涩的话可直接用手上的卡片进行回答。小编白菜和虫无兮在现场就亲眼目睹了身经百战的11区妹子在这个环节后捂着脸大叫“牙败牙败”并夺路而逃的欢乐景象。

像这样的超（wu）纯（jie）情（cao）的活动在乙女游戏展台区还有不少，这些活动也为展台引发了不小的话题，不少女玩家更是慕名而来，尽兴而归，这足以见得一个接地气的活动的重要性。

手游展台活动

《杀戮魅影》×少女偶像团体“电波组.inc”的特别舞台活动

预定于今年秋天开放下载的手游《杀戮魅影》，邀请了知名导演押井守担任OP制作，并集结了29名以上的人气声优参与配音，因此在上架前就有着很高的话题性。而在本次TGS上，Fuji&gumi Games请来了秋叶原人气少女偶像团体“电波组.inc”为游戏宣传造势。





▲《杀戮魅影》集合了策略与角色扮演两大要素，因此在可玩性上备受期待。

活动一开始“电波组.inc”的6名成员就身着游戏中角色的服装登场，Fuji&gumi Games的社长种田庆郎和制作人今泉润也上台来向玩家介绍了游戏的概况。在随后举行的迷你Live上，“电波组.inc”为到场的玩家献唱了三首曲目，在第一首曲子结束时，到场观众还为9月19日过生日的队员古川来铃集体合唱了生日快乐歌，这也让整场活动都洋溢着温馨欢快的氛围。

《初音》新手游试玩

在今年的展会上，Crypton Future Media带来了《初音未来 PuzzRemix》和《初音未来 神秘的音乐彗星》两款手游供玩家试玩。在《初音未来 PuzzRemix》中玩家只要接连消除四个以上的同色音符图标后，游戏等级就会上升，游戏内的音乐和背景也会随之发生变化；《初音未来 神秘的音乐彗星》则是一款音乐RPG游戏，虽然游戏的操作比较简单，但系统包含了收集和育成的要素，玩家需要操作初音收集场景中的音符，随着音符的积累乐曲的声部也会增多，而玩家的目标则是利用所有的音符拼凑出一首完整的曲子。除此之外本作还会出现战斗场景，玩家需要从八张卡片中抽取三张发动战斗技能，卡片还可以互相组合成新卡。值得一提的是，卡片绘图均是由时下插画界的人气画师担当，因此游戏内的卡片也非常具有收集价值。基于初音的高人气和游戏展台各种吸引眼球的可爱设计，现场的试玩观众也络绎不绝。



新作《Toys Drive》发表会



9月18日，Bushiroad的展台上举办了旗下新作《Toys Drive》的发表会，该作是一款利用歌曲进行战斗的RPG作品，作为侦探的玩家需要在游戏中与怪盗对决，并找回被盗的歌曲。

活动请来了为游戏中角色配音的四名声优，她们的出场也掀起了活动的第一个高潮。由于这是一款由Bushiroad和Gloops两家厂商合作的游戏，因此Bushiroad的木谷高明社长，制作人中村伸行、Gloops社长池田秀行以及制作人井手胜也接连登台与玩家交流，他们希望此次的合作开发能在本作中体现出一种良好的化学反应。

新作《Zodiac》发表

虽然本届TGS上有许多手游新作的消息发表，但《Zodiac》还是凭借其自身高质量的画面、恢弘的而音乐以及传统的战斗系统脱颖而出。游戏的编剧是曾为“《最终幻想》系列”担当过剧本写作的野岛一成（后文简称野岛），音乐则由负责过《最终幻想 战略版》的崎元仁担任。由于有着游戏业界的大牌加盟，因此本作也以成为最高品质的触摸屏平台游戏作品为目标。

根据目前公布的情报来看，《Zodiac》是一款面向多平台的日式线上RPG作品，野岛也表示本作不仅会拥有宏大的故事背景，以传统回合制为基础的战斗系统也会让玩家享受到酣畅淋漓的操作乐趣。值得一提的是游戏主人公可在战斗中随时更换职业，因此本作十分考验玩家的策略性。从试玩可以看出游戏采用了经典的横轴画面，无论是场景还是人设都非常精致。野岛最后表示由于游戏目前还处于开发阶段，具体的玩法还存在很多的可能性，因此也敬请玩家期待。



▲大气恢弘的《Zodiac》给在场的玩家都留下了深刻的印象。

《Poppoloco》试玩开放

在独立游戏展区，一款名叫《Poppoloco》的风格独特的手游吸引了不少玩家的注意。游戏主要通过操作消除两个以上的同色方块来推进，虽然游戏的方式极其简单，但结合游戏的设定却显得乐趣无穷。

游戏一开始主人公会坐在火车上，画面左侧则会出现追赶主人公的怪物，玩家只要消除了方块，火车的行驶速度就会加快，如果一段时间内没有消除方块的话，火车的速度就会减慢。被怪物追上后主人公会受到伤害，伤害累积三次就会导致Game Over。在行驶途中拾取了车站形状的道具后，玩家就可以进入车站中小憩片刻。





►《Poppoloco》的画面走的是可爱绘本风。

硬件展台活动

“墨菲斯计划”现场展示

今年SCEJA展区的一大亮点就是“墨菲斯计划”（后文简称墨菲斯）的现场展示。作为索尼研发的虚拟实境头戴显示器，其内部配有1080p解析度的液晶面板，使用者可通过它看到双眼各90度水平视角的3D影像。整台显示器的重量很轻，因此即使长时间佩戴也不会产生身体负担。不过也有试玩者表示由于墨菲斯变得更方便玩家取戴，画面影像有时会因为玩家的移动而产生抖动模糊的情况。不过目前展示的墨菲斯也不是100%的完成品，针对此次TGS上试玩者的反馈，索尼可能也会继续做出适当的调整。

◀头戴墨菲斯为玩家进行现场展示的showgirl。

“Xperia Z3”操作体验



对应PS4远程操作的Xperia Z3此次也出现在了展会现场。作为索尼旗下最新型号的智能手机，玩家使用它就可以玩到PS4上的游戏。从现场试用来看，画面和解析度都高于PSV的Xperia Z3在视觉效果有所提升。操作时用手指点击Xperia Z3的画面的话就会出现操作键，但通过画面上的操作键直接进行游戏操作，就可以明显感到Xperia Z3的整体手感大幅落后于PSV。因此只为与PS4进行远程操作而计划购入的玩家需要慎重考虑一番了。

“EyeX Dev”试用体验



由瑞典专攻视觉追踪技术的Tobii公司所开发的EyeX Dev（后文简称EyeX）也在本届TGS上亮相。EyeX外部装载着3个红外线LED和追踪视线用的摄影镜头，从LED发射出的红外线会经过人类的眼球进行反射，而镜头的作用就是捕捉这一反射光从而即时检测使用者离机器的距离。

现场也准备了多个使用EyeX装置的试玩游戏，其中一个是太空射击游戏，玩家只需要将视线对准显示屏上的陨石即可将其破坏掉；在另一个名为《Son of Nor》的游戏中则需要玩家先使用视线对准游戏场景中的物件，然后再点击鼠标进行拾取。现场工作人员也透露由于视觉追踪技术的进步，近来有不少游戏厂商表达出了开发EyeX专用游戏的意向。

“Nobi-con”手柄期间限定促销活动



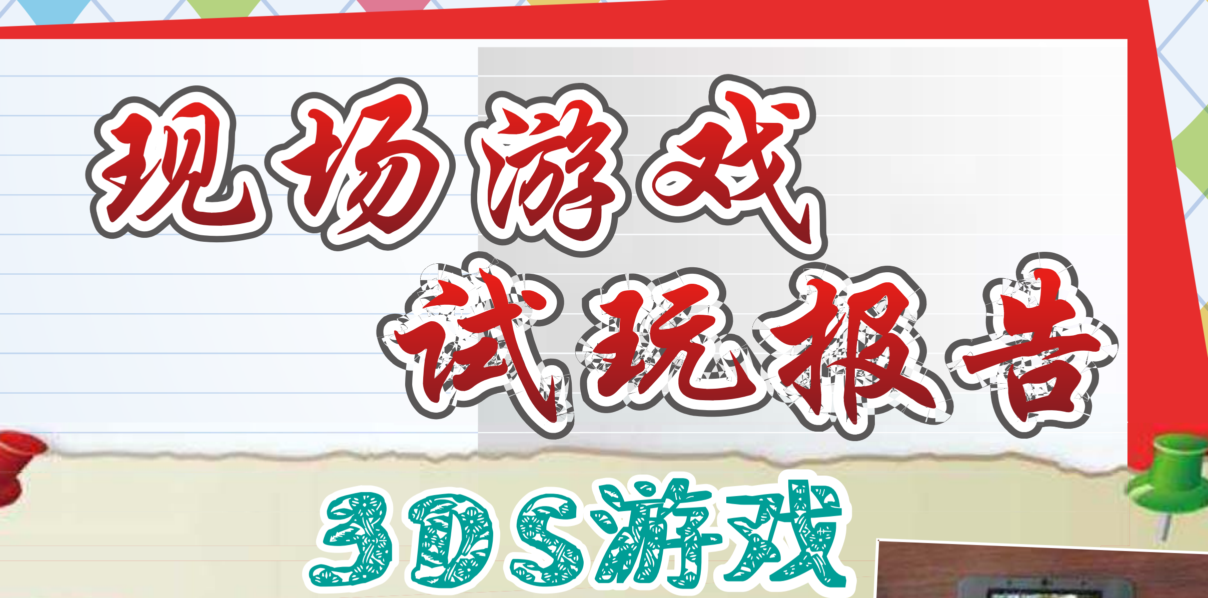
对应蓝牙3.0的Nobi-con手柄在展台上举行了期间限定的促销活动，原价7980日元的手柄在会场上以5000日元的特价进行出售。

Nobi-con从外观上来看十分普通，但一旦把它展开来就会成为非常实用的手机专用手柄。玩家可将手机横放或竖放在手柄的中央，然后调整手柄将手机固定住。由于手柄内侧边缘采用了软质材料因此不会对玩家的手机的外表造成伤害。不过该手柄只对应长度在148mm，厚度在14mm以内的机器，因此新发售的Iphone6 Plus就不在该手柄的对应之列。

新型主机“Alpha”登陆TGS



由戴尔旗下的高端品牌——外星人公司开发的游戏主机Alpha也在展会现场闪亮登场。由于Alpha一开始的市场定位就是游戏主机，因此并没有配置键盘或鼠标等配件，而是随主机配置了一个Xbox 360的手柄。机身小巧的Alpha搭载的是Win8.1的系统，玩家也可以将其作为普通的PC机使用。在场工作人员透露，Steam上已有500款对应Alpha的游戏，如果使用外接键盘和鼠标进行游戏的话，对应的游戏数量则会上升至3500个。



New 3DS LL试玩感受

《MH4G》体验展台是会场内惟一可以触碰到New 3DS的地方，这次试玩采用的是比较大只的New 3DS LL，但拿起来感觉比老款的3DS LL轻得多，终于可以一边享受大屏幕，一边免去手酸的烦恼了。新机型右侧新增的“C杆”给白菜带来的震撼最大。这个排在功能键左上角的小家伙，本以为是右摇杆一类的东西，没想到指头推上去却纹丝不动！但是在表面轻轻摩擦，就可以实现外设周边右摇杆的功能，让屏幕视角切换。虽然最初操作起来手感稍稍奇怪，但投入进游戏之后完全感受不到不协调的感觉。3D成像也相当亮眼，从右上的图片上应该可以看到，New 3DS LL完全没有以前3D全开后从侧面照相的严重重影。

Capcom居然用New 3DS LL提供《MH4G》的试玩，这是在展会之前万万没有想到的。New 3DS LL新增的3D成像自动调节确实神奇，在整个试玩过程中，即使将3D成像调节到最强，也完全没有不适感，全3D的狩猎成为了现实。即使玩家将视线从机子上别开，再次面对屏幕时只要1秒左右的时间便能重新恢复裸眼3D效果。新增的C杆很像IBM的笔记本电脑中间的指点杆（俗称小红帽），它本身并不能转动，但会根据玩家施加的力量和方向对视角进行调整，不过由于小编使用的是近战武器，所以在试玩中并没能很好地感受到其带来的变化。最后一个变化点便是硬件提升带来的高速体验，即使是4人联机，在换区以及乘骑攻击时，都几乎感受不到切换时间。虽然不知道正式的游戏体验会是怎样，但是就现场试玩的情况来看，强烈推荐各位玩家用New 3DS LL来玩《MH4G》。

3DS | ACT | 动作・狩猎

怪物猎人4 G

モンスターハンター4G

Capcom	日版	预定2014年10月11日

现场提供了3个试玩任务：初级难度的狗龙王讨伐，中级难度的盾蟹讨伐以及高级难度的千刃龙讨伐。狗龙王讨伐与前作没有太大变化，因此此处略去不说，重点提一下后面两个。与盾蟹的战斗是在沙漠场景中进行。盾蟹的攻势说实话并不犀利，只有一边喷水一边移动、利用沙漠地形潜入沙中进行偷袭，还有一招拘束类的招式比较有杀伤力。但是它背负的头盖骨很硬，武器斩味不够的话，在背后基本无法施展攻击，也就是说，在4人联机时就会出现一起挤在正面的情况。小编第一次讨伐时，便是因为众人输出不够，而只能看着任务因为时间不够而失败，第二次试玩才将盾蟹击败。

最后来说说千刃龙。作为本作的封

面怪，相信大家都对其十分好奇。千刃龙的行动模式和火龙家族差不多，但是有个棘手的地方，就是几乎不存在死角。原地跳起再一个斜向45度角飞踢的远程攻击，以及向着背后使出的飞鳞攻击都让玩家不得不时刻留意站位。千刃龙的特定攻击还会造成称之为“裂伤”的异常状态，在该状态下采取任何行动都会扣血，只能通过长蹲和吃熟肉来解除。由于千刃龙的攻势实在太猛，还没怎么磨合好的4人队伍瞬间三猫，所以也无法确定更多千刃龙的招式情报。虽然没有办法确认装备，不过试玩当中身着的装备应该都是用千刃龙的素材打造的，用千刃龙制造的武器具有新的的特性，像是近程武器在拔刀状态下持续进行回避的话，武器的斩味就会回复，让攻击的节奏不至于中断，十分适合大剑和双刀的特性。

这次《怪物猎人4 G》的试玩按照难度分为了三个任务，讨伐怪物分别是狗龙王、盾蟹和封面怪千刃龙。不过比较意外的是，之前在香港采访辻本良三时讨伐的怪蛟亚种却没有参展。

跟以往的试玩版一样，试玩开始之前玩家可以选择自己喜欢的武器，每一把武器都有一套固定的装备。由于是《MH4》的加强版，所以本作在系统上并没有很明显的变化。盾蟹作为重新回归的老怪物，攻击招式有不少的加强，其中最主要的就是追加了束缚攻击，当它使出前扑的时候如果不小心被推倒，猎人机会被夹起来。除此之外，使用喷水攻击的时候还会横向移动一段距离，对远距离的猎人威胁比较高。

而千刃龙作为《MH4G》新的标志怪物，实力也让人极为头疼，公众日去会场的时候也可以看到路上有猎人在组队联机热身，似乎是想互相磨合团队之间的配合迎战千刃龙，可见这只新怪多么受玩家期待。笔者有幸在第二天试玩的时候挑战了一次千刃龙，虽然它体型看上去更像是以地面战为主，但实际上它也很喜欢像钢龙、雄火龙那样在低空进行作战，灵活的机动性配合风压让猎人难以有效地进攻，落地的时候也会附带一下迅猛的攻击，使人难以靠近。此外，千刃龙另一个让人头疼的是他的攻击很大一部分都附带全新的异常状态“裂伤”。在这种异常状态下，玩家所有的行动都会掉血，而且损耗量还非常高。笔者试玩的队伍之所以快速三猫，很大程度上也是低估了这个异常状态。要回复惟一的办法就是蹲下来一段时间或者吃全熟的肉（这个设定想必是因为熟肉的存在感在近几代的作品中越来越弱，官方想重新刷高这个道具的存在感吧）。除此之外，千刃龙的尾巴攻击还会射出刃鳞，刃鳞除了也会造成裂伤状态之外，命中玩家之后还会飞散开，对该玩家周围的同伴或者随从猫造成二次伤害，千刃龙之名可谓名不虚传。

与其他两位参与试玩的系列老手相比，白菜这边就显得很不专业了。本来就不是很熟悉这个系列，试玩还因为入场的一点小事故而跟其他人坐在了不同的桌上，因此只能从非常表面的部分来解说这次试玩。

《MH4G》的试玩跟前年《MH4》一样，分为单人和联机两种。讨伐任务则分为面向初级者的狗龙王、面向中级者的盾蟹、以及面向上级者的《MH4G》主题怪千刃龙。虽然两个媒体日排上了两次，但第二天主要负责摄像的白菜，只在第一天摸了一次联机试玩。同桌的老外战友们一人是跟白菜一样的小白，另外两人则是系列经验者，这群家伙非常大胆地选择了讨伐千刃龙的上级任务。OK，看来出发前就已经确定结果了（泣）。在虫无兮的忠告下，白菜今年选择了容易上手操作的大剑，首先保证自己不拖队伍的后腿。千刃龙行动比较灵活，头部有弹刀属性，在攻击途中也会频繁改变自己的位置，手持笨重武器的白菜有点难以抓到它，众人也被它的咆哮和大范围攻击搞得七荤八素。此时本作的新功能“自动提示”就大显神威（汗），当玩家处于体力低下、或是被怪



物拘束等危险的状态中时，系统会自动让角色喊话通知自己的危险状况，其他伙伴就能第一时间做出救援行动。在一阵喧闹之中，老手们成功对千刃龙发动了乘骑攻击，白菜当时立刻闪得远远的，不打扰队友发动乘骑状态，最后成功对倒下的千刃龙来了两发4段蓄力斩。

千刃龙在受到此等重创后，立刻高飞换区，并开始大量使用低空盘旋飞翔的撞击。它落地之后还会使用一招威力极大的攻击，直接把一名老外送上了猫车。有了这个悲伤的小插曲，现场余下三人开始谨慎行事，不一会儿再次逼得千刃龙换区捕食。可惜接下来白菜上前攻击时大意中了一招眩晕，然后千刃龙一发范围攻击，连同白菜旁边的小伙伴一起卷入，将两人双双扑杀。这两次攻击威力大得惊人，直接搞掉了体力槽的七成以上，整个讨伐也在第10分钟的时候以悲惨的失败落下了帷幕。

随后的5分钟，众人重整旗鼓去挑战中级任务的盾蟹。这个怪物出现在旧沙漠，白菜想着是中级任务就勇敢上前（反正讨伐时间也不够的样子），直接被盾蟹钳住好一阵子，更悲伤的是同伴都不来救……在追逐横向移动的盾蟹、以及不断被头骨弹刀的循环中，试玩时间就结束了。

总结一下，千刃龙的灵活和高攻击力给白菜留下了很深的印象。New 3DS LL的轻量感和C杆的体验也相当令人满意，3D成像时晕3D的状况减少也是很亮的地方。猎人们10月11日就不要犹豫了，赶紧连游戏带机器一同购入吧！



虫无兮：感觉怎么样？
白菜：C杆好棒。
虫无兮：……我是问游戏感觉怎么样？比如千刃龙的“裂伤”状态什么的。
白菜：我打得那么缩，怎么可能知道？
虫无兮：毛老师你说得很有道理……
宇宙人：新增的那个把同伴打飞之后能乘骑到怪上面的系统也很遗憾没有试出来啊。明明我都很努力地去打飞你们的了。
虫无兮：原来这就是你四处捣乱的真正原因吗！

3DS S・RPG 战略角色扮演

禁忌的玛古那

禁忌のマグナ

Marvelous	日版	预定2014年10月2日

这款由Marvelous出品的游戏挂在Capcom的展台出展。试玩并没有时间限制，完成一个关卡后即结束，想来Marvelous自己也知道这是个小品游戏，不会有太多人有兴趣吧（笑）。当然一开始白菜并不知道这一点，为了节省时间便毅然跳过了开场OP——歌明明很好听啊！游戏并非全程语音，而是大家已经习惯的字幕+各种感叹词发声的讨巧做法，而男主角甚至连感叹词发声都没有，开场就让白菜嗅到了一股浓浓的低成本气味。

游戏开始跳过对话，就直接进入拯救某个角色的战斗。一大群敌人拦在男女主人公面前，玩家要将他们全部轰飞，来到被搭救目标之间就算过关。左滑杆移动角色，角色移动时身前会显示当前选择技能（默认为通常攻击）的攻击范围，将敌人锁定入范围后按A键即可直接发动该攻击。非常类似于《樱大战3》和“《战场的女武神》系列”的感觉。X键可以调出战场菜单，切换使用的技能、使用道具或直接结束当前行动。Y键则是自由移动战场的光标，来确认地图上的所有单位情报。而这个游戏在“前线”和光盘中也曾提到过，最大的特征是击倒10个敌人后能

现场游戏试玩报告

够再次行动的COMBO系统。用大范围技能攻击杂兵，形成连续行动后继续攻击小队长就是这个游戏的推进方式。白菜在试玩中发现了两个要点：一是小队长行动时必定会召唤大量的杂兵，而当角色处于杂兵的攻击范围时，有多少杂兵能攻击到该角色，他们就会一拥而起发动攻击，而不是连续行动，因此建议把杂兵看做小队长的一种攻击方式。二是每回合持续攻击行动的话，发动技能需要消耗的AP是不会回复的，因此适当地让角色回复AP后发动技能攻击，才是比较有效率的做法。要知道通常攻击的范围小，很难形成COMBO，对于推进战局是相当不利的。



虫无兮：这画面真是惨不忍睹。
白菜：其实，这游戏的问题根本不在画面上……
虫无兮：我明白了，毛老师是想说这游戏系统虽然似曾相似，但却没有学习到神髓是吧？
白菜：这游戏没有全程语音，怎么玩？
虫无兮：……

3DS S・RPG 战略角色扮演

世界传说 Reve Unitia

テイルズ オブ ザ ワールド レーヴ ユナイティア

BNGI	日版	预定2014年10月23日

BNGI这次非常不厚道，不仅所有游戏不能直接拍摄画面，而且取得拍摄许可证后，还有一名工作人员全程陪同，随时在摄影机后方窥视，简直找不到任何空隙。试玩相关照片也只有这种“越肩视角”，还请各位读者包涵。

言归正传，《世界传说 Reve Unitia》作为许久不见的S・RPG，一经公布就吸引了不少传说FANS的眼球。这次展会上公布的试玩版可以在特伦篇和纳哈特篇双线中选择体验。特伦篇可以操控的角色为阿斯贝尔、罗伊德和娜塔莉亚，纳哈特篇的操控角色为尤利、杰德和路德卡。介于个人比较欣赏阿斯贝尔，就选择了特伦篇。

跳过开场剧情后直接进入战斗。本作的行动顺序并非分为敌我回合，而是纯粹按照场上角色的速度来决定。移动和攻击都是非常正统地走格子，需要消耗AP发动的术技则在距离或威力方面有着优势。不过技没有咏唱时间，术则有咏唱时间。确定攻击方式后，系统会预测出攻击的命中率和造成伤害，就试玩版的情况来看，伤害的预测准确度是分毫不差，看来本作的伤害计算中应该不包含浮动伤害。行动结束时则要注意待机的方向，侧面和背面遭到攻击的话，敌人的命中率和造成伤害都会有所提升。攻击敌人时能够积蓄系列传统的OVL槽，OVL满后即可发动OVL状态，发动中三回合内全能力提升，并可以使用角色的秘奥义。秘奥义发动后强制解除OVL状态。意思就是说前两回合打伤害，第三回合直接放秘奥义收尾是最好的。本作的另外一个特色是敌人设定有不同的性格，有的敌人只是普通地攻击距离近的我方角色，而有的敌人则是会对我方发动了术的角色做出反应，进行优先攻击。

从试玩的部分来看，游戏的素质中规中矩，并没有特别令人眼前一亮的部分。但考虑到本作并没有浮动伤害的设定，因此说不定高难度下的后期关卡需要谨慎的计算。



白菜：（阅读系统说明中）消耗AP越高的术技，威力就会越大，嗯嗯……魔神剑！

（魔神剑命中）

虫无兮：是我看错了吗？为何魔神剑的威力比通常攻击还要低……

白菜：大……大概是阿斯贝尔手下留情？（※当然不是。）

3DS ACT 动作·平台

索尼克 爆破 碎裂水晶

ソニックトゥーン アイランドアドベンチャー

SEGA	日版	预定2014年12月18日

系列最新作又回归传统的横向卷轴ACT，那种风驰电掣的速度感又回来了。前作中，靠近敌人或机关后按B键使出旋转攻击的设定有所保留。A键则能够释放激光，可以解除一些敌人的防护罩，还能够抓住空中的一些机关实现人猿泰山般的摆渡。按Y键可以让索尼克进行飞奔，按X键则是使出索尼克的独有技能——冲刺，搭配方向键，索尼克可以向不同方向进行冲刺。这招不仅能在空中使出，还能破坏特定蓝色障碍物。进入关卡后基本就是让玩家一直飞奔，同时眼明手快地利用旋转攻击、二段跳、摆渡和冲刺来保持高速前进，通常一系列的机关之后就会有一个特殊装置，能让索尼克在一定距离内自动进行高速飞奔，速度感满点，十分爽快。

游戏也保留了纵深感的概念，在特定的机关处按A然后在下屏进行操作，就能让索尼克在不同的平台间进行切换。由此可见，关卡存在着不少的探索部分，不过切换多了会很容易迷失方向。游戏中还能随时切换操作角色，除了熟悉的塔尔斯和纳克尔斯之外，还有动画版新增的角色。不同角色的X键会有不同的技能，像是新角色就可以远程操纵回力标来回收道具和解除机关。



虫无兮：太爽了，这游戏的速度不像以前那么晕了，而自动飞奔又可以不用自己操作，跑起来就像闪电一样。

白菜：可是我看你一直在跑，却连一关都没跑完，不是应该觉得懊恼么？

虫无兮：毛老师你说得很有道理……

3DS RPG 角色扮演

英雄银行2

ヒーローバンク2

SEGA	日版	预定2014年11月27日

试玩中感受到的最大变化应该就是双人战的引入，相比起前作的换装，本作应该更重视场上角色的交换。如果玩家持续操纵同一名角色进行战斗，该角色会慢慢进入体力不支的状态，此时就需要将场外支援的同伴换上场。角色下场之后不仅可以回复体力，还能徐徐回复减少的HP。玩家操纵的两名角色中

的任意一人HP归零时，战斗就算失败，所以适时换人可以提高胜率。同样的，敌方换人的话，也会让原本能结束的战斗继续延长。

双人战的另一个变化点是防御时可以呼出同伴来挡下攻击，回避的指令则被取消。让同伴挡刀的费用虽然略高，不过可以保证场上角色的无伤。挡刀后同伴需要一段治疗时间，在治疗结束前无法进行任何与同伴相关的行动。另外，选择“硬扛”时的小游戏种类也有所增加，这也让战斗显得更加多元化。

白菜：好玩么？你的正Game。
虫无兮：不好玩！不能变身！要是只能换人不能变身，那不就是摔跤游戏了！
白菜：这个不是能够四处捡钱的摔跤游戏？
虫无兮：还真不是……

3DS　MUG　音乐

初音未来 未来计划 豪华版

初音ミク Project mirai でらっくす

SEGA	日版	预定2015年春

本作火速公开而且还推出了试玩这点让小编感到颇为意外，得益于初音的人气，这部作品也为SEGA展台吸引来了不少玩家，不过笔者试玩之后却并未发现太多亮点。因为本作只是一款加强版，所以作品的系统沿用了《初音未来 未来计划2》，玩法基本上没有变化。试玩开始前有触摸屏模式和按键模式两种供玩家选择，没有新的指令方式加入，因此老



玩家可以很快上手。歌曲方面，试玩版收录了《君の体温》和《メランコリック》两首，前者是本作新增的歌曲，由初音演唱并且有即时演算的舞台表演。而后者虽然是老曲目，但是同样加入了舞台演出的PV，镜音リン会在根据歌曲中的元素来布置的舞台上载歌载舞。试玩结束后，游戏画面上会显示本作新增的歌曲多达40首以上，服装将超过100件。

宇宙人：SEGA自己出的V家游戏向来选曲都很小气，那些大热的歌曲不是没有就是拆开当DLC卖，希望这一作能出点新的而且好听的歌啊！
白菜：你不懂，这才是DLC商法的奥妙之处。

3DS　RPG　角色扮演

勇气2

ブレイブリーセカンド

Square Enix	日版	预定2014年冬

本作的试玩只有10分钟，实际上看完说明之后能玩的时间也不长了。游戏的舞台变成了前作数年之后的魔法学园都市，前作的女主角阿妮艾丝不知为何被抓起来了，而主人公一行“正教骑士团三铳士”则负起了要求拯救她的使命。虽然说是被抓起来，但是女主角会通过下屏幕跟主人公进行对话，担负起导航的职责。

试玩中，主人公的队伍接受了搜索失踪小孩的任务而进入森林，小编通过R键把遇敌率提高到100%来尝试本作的战斗。男主角的职业是本作新增的巫师，拥有称之为“修饰句”的职业技能，会对魔法的效果产生影响，能够搭配该技能的魔法后面会有“修饰可”的字样。“修饰句”的使用视作一次行动，会消费一点BP，也就是说，玩家必须先用Default系统储蓄BP，或者用Brave透支BP才能够使用修饰句。修饰句能够改变魔法的发动时间、作用范围，甚至还能让魔法化作物理攻击，把回复魔法变成物理攻击的话，

在回血时还会显示HIT数。强制让魔法在回合最初发动，或者让魔法在回合的最后才发动效果，都会在对上棘手的BOSS时有显著的战略效果，搭配上“Brave & Default”系统，相信本作的战斗会相当考验玩家的策略安排。

除了战斗方面的变化之外，游戏的画面感觉用色更加丰富，整体比前作鲜艳一些，搭配上相对轻松的对话氛围，削弱了前作从一开始就有的压抑感。



虫无兮：这边也有个宝箱，可恶，为何地形如此复杂，这不逼我绕远路吗？
白菜：（拍肩）时间到了，工作人员清场呢，快走快走。
虫无兮：啊，不，我要开宝箱，至少让我把那个宝箱开了——

3DS A・RPG 动作角色扮演

最终幻想 探索者

FINAL FANTASY EXPLORERS

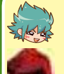
Square Enix	日版	预定2014年12月18日

作为一款强调多人联机的游戏，游戏整体感觉像是一款在很多方面借鉴了“《MH》系列”的网游。试玩版中提供的职业有黑魔道士、白魔道士、骑士、武僧等职业，这些职业既经典而且也有很明确的分工。游戏开始之前玩家可以选择喜欢的职业。进入任务之后也会发现本作有很多跟“《MH》系列”相似的地方，比如迷宫中的场景是按区域划分的，玩家的HP槽下方有一行气力槽，使用奔跑的时候会不断地消耗气力。因为本作用旧版3DS玩起来调整视角非常不方便，因此这个问题的解决方案也跟《MH4》一样，在挑战大型BOSS的时候，下屏幕会出现该BOSS的名称，只要点击一下就能锁定BOSS，之后只要将视角复位即可。

职业相关的技能设置在L键和R键的菜单里面，只要长按L键或者R键会各自出现4个技能，这些技能都对应了一个键位，只要按下相应的键位就能发动。因此玩家身上能同时装备8个技能，到正式版的时候应该可以通过升级等方法学会更多的技能。另外，如果玩家单人开始游戏的话，系统会派出两个NPC同伴来支援玩家，不过NPC的战斗力比较差，还好他们死了之后过一段时间会复活。试玩版中对付的BOSS是系列经典的召唤兽伊夫里特，擅长使用火属性的攻击，并且会附带很多异常状态。笔者选用的是防御力高的骑士，因为还有伤害输出较高的技能，所以打起来比较轻松。如果换成其他职业的话恐怕会困难很多吧。



白菜：跟你在玩的《FF XIV》比如何？
宇宙人：这……不能这样比啊！
白菜：没人说画面，咱们就谈谈游戏性。看你紧张的……



3DS MUG 音乐

触摸侦探 小泽里奈 滑子菇旋律

おさわり探偵 小泽里奈 なめこリズム

Success	日版	预定2014年11月13日

本作是“《触摸侦探》系列”的外传作品，逗趣的滑子菇要化身成音符供玩家收割。与大多数音乐游戏一样，本作主要也是通过触控笔点击

下屏来玩。下屏会提前出现一些圆点，然后圆点当中会慢慢长出滑子菇，滑子菇成熟后会出现一个慢慢收紧的光圈，当光圈与滑子菇重合时点击滑子菇就能成功收割，光圈恰好套住滑子菇时收割更是能获得高评价，如果过早或太迟点击，滑子菇就会自动枯萎脱落。连续收割滑子菇便能形成COMBO，而上屏的滑子菇和小泽里



奈也会随之翩翩起舞。现场的试玩只有一首曲子，所以很快就结束了。

虽然试玩中只出现了普通的滑子菇，不过根据现场的宣传视频来看，乐曲中会出现各种各样的滑子菇，而且根据滑子菇的类型，收获的方法也有所不同，相当于其他音乐游戏的长按和快速划动标记。如果收获了国王滑子菇，在过关时更是能额外得到分数加成。游戏中存在与手游“《菇菇栽培》系列”一样的点数概念，可以用于给小泽里奈添置服装，不过现场情报中并没有明确指出点数该如何获得。宣传视频中公开了20首滑子菇相关的曲目，不知道之后是否会随着DLC而增加新的选择。

虫无兮：毛老师你看，滑子菇多可爱啊！

白菜：嗯，是是是，对对对，走走走！

虫无兮：毛老师别这样，你都还没有正面看一眼呢！

白菜：快走快走，这是音乐游戏，你要玩了就和某“音乐游戏玩家”角色重叠了！

阿鲁：（一阵恶寒）我怎么感觉有人在说我？

PSV游戏

PSV ACT 动作・狩猎

噬神者2 狂怒解放

ゴッドイーター2 レイジバースト

BNGI	日版	预定2014年冬



鉴于有《噬神者 爆裂》这个先例，《噬神者2》会推出资料篇可说是板上钉钉的事情。本作在9月1日SCE的发布会上首度公开之后，BNGI在这次TGS上就火速推出了本作的试玩版。在这次试玩版中我们可以看到新的近战武器“镰刀”，而远程武器依然跟前作一样只有4种。镰刀的□键攻击速度非常快，但是攻击距离却很短，而△键攻击发生速度很慢，但是范围超广，配合血技会使武器的攻击距离延长数倍！两种攻击优劣都非常明显，因此镰刀的操作性比较强，玩家要发挥出镰刀的实力恐怕要花时间熟悉不同攻击动作的节奏。

另外，这次讨伐的荒神是新怪物“クロムガウェイン”，怪物的体型上跟



《MH4》中的黑蚀龙非常像，四肢撑着地面同时背部有两只巨大的手腕，灵活的运动能力让玩家很难追上它，而背部的巨大手腕攻击范围非常广，对中、近距离的玩家威胁极大，不过善用防御可以抵挡很多招式的威胁。正式版的时候要是跟其他荒神同时出现，难免会有连场恶战。不过试玩版中的NPC依然非常聪明，特别是Ciel跟前作一样会在玩家死掉的一瞬间发射回复弹过来救人，所以难度并没有想象中高。

另外还有一个变化的细节就是玩家打中敌人时，画面上会出现一个伤害数值，凭借这个伤害就可以直观地知道荒神哪些部位是弱点，以及选用的武器是否有效了。



宇宙人：资料篇又加新技能，平衡性能不能兼顾是个严重问题。
白菜：怎么说得好像以前兼顾过平衡性一样……
宇宙人：而且越玩越酷炫了下一作要怎么办！
白菜：那就再酷炫一点！

PSV RPG 角色扮演

混沌之戒Ⅲ 前传三部曲

ケイオスリングスⅢ プリクエル・トリロジー

Square Enix	日版	预定2014年10月16日

本作的试玩有两个部分，其一是剧情部分的游玩，另一部分则是战斗系统体验。而存档也为我们准备了两个，一个是游戏开始不久状态的存档，另一个是所有角色练到了Lv60，并且拥有强力装备的存档。

游戏的剧情部分是以任务的形式推进，玩家的大本营是一个类似空间站的基地，领取了任务之后就会进入相应的地图中执行任务。剧情试玩部分提供的任务是到一个小村庄进行调查，跟充满了未来风格的空间站不同，村庄的设计反而充满了童话色彩，美术风格跟《王国之心》有些相似。不过大概是任务的关系，在村子中并未触发战斗。

至于战斗体验部分是一个斗技场的模式，该模式中也是有很多任务可以选择，每个任务都有数波敌人出现。游戏的战斗模式是非常传统的回合制指令RPG，战斗开始之前还可以给队伍装备辅助道具，为参战角色带来各种增益效果，但是辅助道具都是消耗品。试玩版中有五名角色，而登场作战的只有三人。角色身上装备的卡片会影响到他的技能和战斗力，大概是因为我选择了Lv60的存档的原因，所以战斗都非常简单，基本上是男主角发动一次全体魔法攻击就将敌人全灭了。虽然玩法传统，但是技能发动时的演出效果非常华丽，只不过发动技能之前会有一些卡顿的现象，多少影响了游戏的流畅性，希望到正式版的时候能够改善。



宇宙人：斗技场模式中阿澄佳奈的奈亚子式实况解说简直太吵了！
白菜：就是这样才好！为什么不明白！

PSV RPG 角色扮演

梦幻之星 新星

ファンタシースター ノヴァ

SEGA	日版	预定2014年11月27日

现场试玩提供三个难度的任务，其中低难度的任务和先前配信的试玩版是一样的。为了体验巨灵的威力，小编选择了中难度的任务，而角色则是新增的“**バスター**”，可以使用游戏中的所有武器，包括对巨灵强力武器“**パイル**”和特殊的“**ヘイロウ**”，这两点都十分有魅力。虽然小编是单人出战，不过系统安排了几个NPC跟着，会进行火力输出还能帮忙补血，弥补了一些不足。

挥舞着巨大的**パイル**熟悉了一下操作后，玩家便直奔巨灵出现的地方而去。进入了巨灵战之后，真正的手忙脚乱便开始了。巨灵的身形十分巨大，而弱点大多都分布在其顶部，玩家只能跳上去对弱点进行攻击。本作不能像《RO 奥德赛》那样嗖嗖嗖地往上跳，需要玩家装备上**ヘイロウ**然后制造立足点，接着在空中展开攻击。可是要踩上立足点也十分麻烦，玩家需要站在用**ヘイロウ**制造的平台的正下方才能上去，而平台是会被巨灵的攻击破坏掉的！立足点本身范围很小，想要对BOSS的其他部位进行攻击，就只能回到地面制造新的平台再进行攻击，这让战斗的节奏有些断断续续。再加上该任务中的巨灵是以突进式的电锯攻击为主，动作十分激烈，凭小编一人要同时负责制造平台和输出，基本不可能，大多数时间只能在BOSS的脚边抱头鼠窜。如果正式游戏中也是这样，想必玩家需要很长时间去适应巨灵战。



虫无兮：界面好复杂啊！哪个按键是什么作用，我试了好久都没搞懂。

白菜：这个游戏就是这样，我就一代《PSO2》没玩，现在也完全搞不懂了。

PSV FTG 格斗・2D

电击文库 战斗巅峰

电击文库 FIGHTING CLIMAX

SEGA	日版	预定2014年11月13日

本作虽然是PS3版和PSV版同时发售，但展会上SEGA却只放出了PS3版的试玩，白菜也只能将PS3版的试玩感受提出，作为对游戏整体的评价。并同时发自内心期望PSV版千万不要缩水，因为PS3版的试玩感受其实是相当不错的。

很多被次世代高水准画面惯坏了的玩家第一眼看到本作的画面时，绝大多数的反应都是嗤之以鼻：“什么破画面。”事实上包括白菜在内，一开始也非常不习惯本作的简陋特效。当然后来随着游戏人物逐渐增加，一有感兴趣的角色参战，白菜就跑去看录像，逐渐也多多少少理解到简陋特效背后极富深度的系统。本作几乎融入了主流2D格斗游戏的全部经典要素，例如围绕能量槽的攻防、特殊指令发动的“王牌”攻击、简单使出的高硬直霸体攻击技、共通小跳中段技、以及最为经典的“爆霸”系统。援护系统是最容易破坏对战性的要素之一，而本作的援护系统为时间冷却制，时间设定相当恰当，能极佳地融入战斗之中。利用援护延展连段或安全起攻，也是本作常见的特点。

参战角色方面，招式的指令变化并不大，超必杀技的指令更是全部统一为正转B+C和反转B+C两类，可以说是最大限度杜绝了复杂指令输入带来的不便。每个角色虽然战斗风格均有不同，但必杀技指令设定都偏向正统，目前公布角色中甚至还没有蓄力类型的角色。这样的设定有利有弊见仁见智，可以说是练新角色上手快，作为以角色为卖点的游戏非常合格，但另一面也容易让单纯爱好格斗的玩家感到厌倦。

游戏的对战节奏比较快，玩过其他连段重视类格斗（《BB》、《GGXX》……）的玩家应该能很快习惯这种速度。画面虽然稍稍简陋，但投入之后完全感受不到其带来的不适应感。再加上电击文库的各种角色爱加成（最新消息，来自《战场的女武神》的塞尔贝莉亚已经参战），对于FANS来说确实具有莫大的吸引力。买买买，双版本走起！



白菜：哦……原来这个招式是这样的指令……那么这样出的话……就是这个效果，明白……地面用这个收尾，打到空中攻击带入援护，然后取消这招……

虫无兮：……不愧是毛老师！虽然我完全听不懂，但不愧是毛老师！

PSV ACT 动作

紫宝贝

むらさきべいびー

SCEJA	日版	2014年9月25日

这款风格独特的游戏全程都靠触控操作。游戏的目的是要帮小女孩找到妈妈。在画面上拖着小女孩的手就能让她前进，遇到坑的时候，小女孩会自动跳过去。但是充满黑暗的洞窟这种地方，小女孩就会死活都不肯靠近，这时就需要拖动画面上的灯来驱散黑暗，才能继续前进。

充满各种晦涩要素的背景是游戏的一大特色。用两根手指在背触板上横向拖动就能够切换背景，根据当前的情况切换场景才能够让小女孩顺利前进。默认的背景为绿色，小女孩只有在该背景下才会跳跃；红色背景下，敲击背触板会出现弹簧惊吓娃娃，能够吓走动物；橙色背景时，敲击背面会起风，可以吹动小船等；换成蓝色背景的话，敲击背触板会下雨，可以注水或浇熄火焰。

小女孩手上抓着的气球，是小女孩生命的一部分，气球破裂的话，游戏就会结束。所以在一些布满尖刺的地形，拖着小女孩的手的同时，还要用另一只手来控制气球的位置。

但游戏系统说明不是很体贴，有些地方的提示并不明显，连一旁的导玩都找不着北。



虫无兮：真不愧是毛老师，居然可以前进这么远。

白菜：热死了，不玩了不玩了，你怎么那么快就放弃了。

虫无兮：小女孩消失了，只剩下气球飘来飘去，我问一旁的妹子要怎么办，结果她弄了半天也没搞明白，急得要死。我于心不忍就直接说放弃了。

白菜：……

3DS/PSV ACT 动作・一骑当千

战国无双 编年史3

战国无双クロニクル3

Koei Tecmo Games	日版	预定2014年12月4日

本作的试玩版提供的是无双演武模式，玩家一开始要在男女性原创角色中择一出战。白菜体验的关卡是织田信长狂搞今川义元的桶狭间战役。PSV版试玩版读取战场资料的时候读取了

20秒左右，稍稍有点令人不爽。关卡建模虽然简陋，但非常干净。

本作的操作继承了系列一惯的特色，角色切换、战技系统依然健在。另外追加了来自家用机上《战国无双4》的全新系统“神速动作”，利用△键始动攻击，可以如同□键始动攻击那样逆向派生，在大范围清理杂兵方面有着不错的表现。对敌武将发动的“杀阵”系统倒是没用出来，不过看“前线”中的介绍，本作中也是有的。试玩版的关卡推进跟正常关卡一样，不断完成任务来提升我军士气就好。不过敌武将的防御意识相当高，白菜在击杀敌武将的时候浪费了不少时间。由于试玩是有时间限制的，很遗憾白菜最终没能完成关卡。总结的话，PSV版同屏人数比较多，但人多的时候依然会有一点拖慢。其他方面的表现力都还挺不错的。

3DS版的试玩内容和PSV版一样，小编和毛老师一样同样选择了桶狭间战役。和PSV版相比，3DS版的画面就有些惨不忍睹了，灰蒙蒙的画面让虫某有时分不清敌我，不过拖慢的现象倒是不明显。

和系列作品一样，战场上会不断出现新的任务，完成这些任务会对战况有极大地推进。但是，我方和地方的位置是在下屏用线加箭头的方式标示，在混乱的战况中很难分神去辨别清楚。男主角的招式十分好用，无论是对兵还是对将基本都不会被碰到，敌方的AI看起来还有待提高。



白菜：这BOSS未免太能防了吧！试玩的时间全花在跟BOSS纠缠上了！

虫无今：毛老师你这个还好啦，3DS版画面简直差到玩不下去……

东京新事录

——TGS 2014见闻

文 白菜&虫无兮 美编 Juxi

注：本文搭配官方新浪微博观看，效果更佳。地址：http://weibo.com/pgking



■从左到右依次是：Anubis、白菜、伽蓝、纱迦、虫无兮、宇宙人。

The world is a book and those who do not travel read only one page.
-St. Augustine

世界就像一本书，如果不踏上旅途，穷尽一生也只能阅读其中的一页。
-圣奥古斯丁

东京新事录——TGS 2014见闻

9月15日 深圳→香港→东京

急匆匆编辑与时间小偷

献给启程之人的众星之诗

一辆的士在7-11便利店门口缓缓停下，轮胎与地面的摩擦声划破夜的宁静。即使是如深圳这般繁华的都市，在凌晨四点二十分，也归于沉默。

我下了的士，走向无比熟悉的便利店。在靠近门口的座位，坐着一名虎背熊腰的男子，正默默地从背包中掏出PSV。

我径直走向他，微微颔首，权当打招呼：“睡了多久？”

“一点到现在，三个小时。”他脸上的困倦也印证了其所言不虚。

男子代号白菜，江湖人赠爱称“毛老师”，又有“格斗沙皇”、“语言总监”、“超页小王子”等外号，和我——虫无兮同样，隶属于《掌机王SP》，也是即将启程的东京之行的同伴。

“我也是，睡得不好呢。”回答着，我也忧心忡忡地坐上一旁的空位。由不眠的夜拉开帷幕的旅行，仿佛预示着接下来几天的睡不安稳。我的担心绝非庸人自扰，毛老师能够在宿舍中破格拥有单人房待遇，自是有着相应的理由。

然而，那个时间点，我还不知道，在这趟六天五夜的旅行当中，饱受不眠折磨的居然会是毛老师。

第十一次墙外调查

随着集合时间的逼近，来自UCG的其余四名同伴也分别到达，分别是纱迦（最接近神的黄金圣斗士之名）、Anubis（埃及神话的冥界神）、伽蓝（僧侣一起修行的清静场所），还有本次的领队宇宙人（日语中的“外星人”）。光从名字上来看，这支队伍简直可以冲击天下第一武斗会，一股莫名的安心感油然而生。当然，实际上UCG的同伴们的表现也十分靠谱，除了伽蓝之外的人都是墙外探索经验者，从出发到过关，一行人轻车熟路，穿过了厄俄斯所打开的大门，到达了香港机场。

香港是一个旅游业发达的城市，所以香港机场作为交通的枢纽，也对奔波的旅人们十分友好，像是设置了祈祷室供拥有特别宗教信仰的旅客使用等等。机场餐厅的价格和味道也十分友好，没有国内那种机场的连锁餐厅价格翻倍的状况。不过我的手机没有受到一丝友好的眷顾，虽然机场提供了免费的Wi-Fi，但是三星和苹果之外的手机都死活连不上，即使毛老师在官博上给我来了记背刺，也无法做出反击，无可奈何之下只好掏出不需要网络的3DS。

就这样，众人怀抱着各自的电子设备，静待三个小时后的登机。



▲就是在拍这个的时候被毛老师暗算了。

游戏现场在云层之上



▲在空中还看了会儿新的《哆啦A梦》，入镜的空姐长得着实不错，可惜拍不清。

十点四十分，一生中的第三趟开往日本的航班，缓缓离开了地面。与去年不同，这次没有前方之风的阴影，出发地也是晴空万里，正是最适合启程的天气。我深深地扎根于狭窄的经济舱座位，正打算补眠，却不小心瞄到了前方座位后的显示屏上的“游戏”字样。出于对游戏的热爱，我解开一旁的扶手掏出手柄，开始浏览游戏菜单。游戏的数量远远超出了我的想象，至少在30款以上，虽然都是些《纸牌》、《扫雷》、《俄罗斯方块》之类的小游戏。突然，一款游戏名映入了我的眼帘。

“什、什么！居然是《打砖块》！”这可是我的最爱啊！赶紧点击进入！

游戏的表现可谓是中规中矩，由于设备的原因画质较差，但是反应还是相当灵敏。小球敲碎砖块后也会掉下各式各样的道具，能够强化玩家所操控的小短板。只可惜，我最终还是不敌倦意，保持着紧握手柄的姿势，陷入了梦境当中。

跳跃，大成田线


▲众人紧张地买票时，我还不忘去拍摄一下机场里的艺术品。

完成一连串繁琐的入国手续（不记得酒店名称的我还在海关处被一个老头狠狠地吐槽了），走出东京成田机场时已近黄昏时分。

前几年的酒店都位于潮见，虽然离TGS会场较近，但是附近没有什么可以游玩和吃饭的去处，所以今年便将下榻的地方改在神田町——一个位于东京站和秋叶原之间的地方。想当然的，连续几年的马肉刺身梗也玩不起来了，当我上午一脸天真地问道："今晚果然还是马肉刺身吗？"的时候，还遭到了宇宙人和纱迦的白眼："能不能有点出息！"

宇宙人带领众人前往车站，购买前往东京站的车票。只见五个人和行李箱把一台小小的自动售票机团团围住，闲庭信步的我被落在外头。正东瞅瞅西望望之时，感觉到带头的宇宙人处开始散发出焦躁的气息，而且还在说着什么"我们要坐上17点20分的车才行"。我看看自己的手机，现在还是下午四点多，不禁疑惑地问道："为啥我们要坐那么晚的车次？"

——闻言，前方五人回头看了我一眼，露出复杂的表情，然后又继续他们的讨论。

我仍然云里雾里之时，瞅了一眼车站里的钟，时间是下午5点15分。有小偷！名为时差的小偷偷走了我的一个小时！我此时才恍然大悟，加入前方的急匆匆队伍当中。

晚餐要在购物后

夜晚九点，秋叶原车站前，北海道料理"留萌"餐厅。

急匆匆地跑上车，急匆匆地在东京站内转线，急匆匆地在酒店入住，又马不停蹄地杀到秋叶原，只为能在店铺关门前进行一番采购。宅之圣地秋叶原，就是有这样的魔力，我不禁深深地叹了一口气。

距离上一次进食已过去至少六个小时，消化系统的饥渴已经到了对大部分的食物都会微笑示好的地步。北海道料理的独到之处，我已经没有细细品味的空暇，反正能夹到的东西统统塞进嘴里。

在座的就餐者当中，多了一个身影，那就是传说中的"三老师"之一的九兵卫九老师。接下来几天的行程，他也会加入到我们之中，那个时候我还不知道这意味着什么。

秋风渐起，在秋叶原的夜晚，我感觉到了今年第一丝的秋意。



▲吃饭时的包间叫做"增毛"，跟"萌"可谓没有半毛子关系。



9月16日 神田→横滨→东京→秋叶原

HAMATORA 横滨旅行篇

纳豆的俘虏

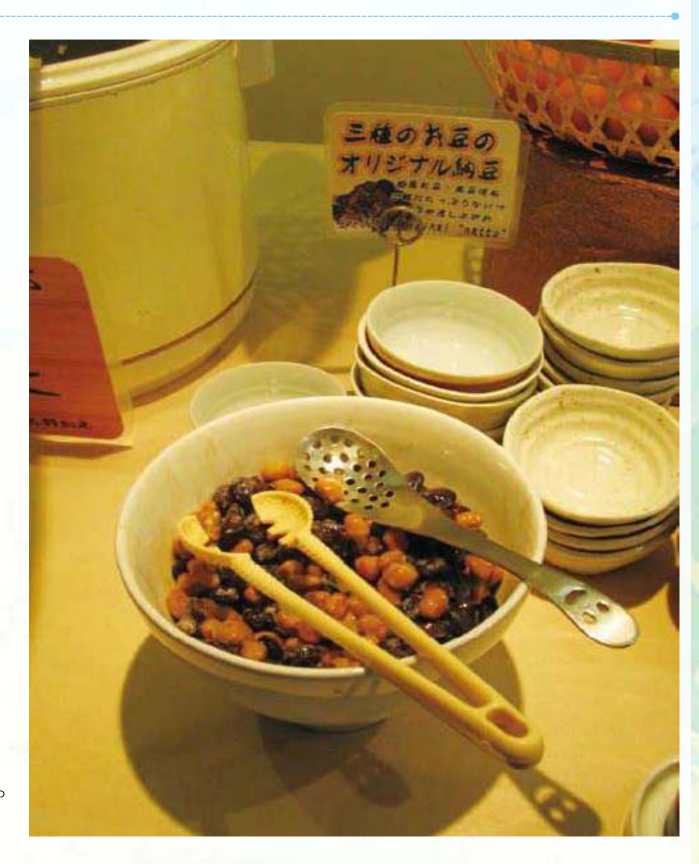
床铺一阵强烈的晃动。那是海啸？是地震？不，是毛老师！毛老师用其在格斗游戏中练出来的连打技巧用力拍打着我的床垫。

我居然睡着了，虽然不能说睡得很舒服，但是总归是睡着了。毛老师的音波属性无差别攻击固有结界“雷鸣的鼻息”，被一对小小的耳塞化解了。

无论如何，只要能够休息，接下来也就有了挥洒的体力。我赶紧一阵洗漱，和毛老师一同到酒店餐厅给早晨充电。

早餐是自助式的。放置在那儿的食物不能说很丰盛，但是有着家庭料理的味道。用不同的米煮成的白饭、自家熬制的咖喱、独家秘方的纳豆、新鲜出炉的烤鱼等，我考虑着营养及味道的搭配，将美味汇聚在一个盘中，享用了在这趟旅程当中最美味也最丰盛的一顿早餐。

由于其他众人觉得早餐性价比有点低，所以之后我们便再也没有光顾过，转而投向便利店的怀抱（泪）。



►最初也是最后的纳豆。

▲意味深（不）远（明）的广告。

密室游鱼

今天的目的地位于横滨，从神田坐电车过去需要很长的时间，正好可以观摩一下日本的电车。

对于我来说，这是一个陌生的空间。日本电车的车厢内密密麻麻地都是广告，车厢的墙壁和扶手的上方，所有能张贴的空间都是纸质广告。车门上方的显示屏则循环播放着广告。也就是说，这是一个被冗余信息所填充的海洋。眼睛在当中游一会儿泳，便能获知许多情报。

人群构成的空间则呈另一番景象——沉默。我的日本外教曾如此评价：“日本的公共密闭空间缺乏人性。方才还在月台上嬉笑打闹的人们，在车厢中便沉默不语。”当然这话今天看来还是有点言过其实，每天来来回回的电车里，我有看到兴奋地谈笑并且捣弄自拍的主妇兵团，也看到旁若无人地吃着饭团喝着果汁的嘻哈少年。但是在上下班高峰期，沉默还是占了绝大多数。他们或低头看手机，或者翻阅书刊，又或者干脆补眠，总而言之，极少有言语的交集。

在异乡人的我看来，这趟沉默的海底列车着实是异常的光景，但或许在日本人看来，一直在交头接耳的我们才是异类吧。



►电车里播放着《大乱斗》的广告，还有马里奥和路易客串的科普视频。

花国

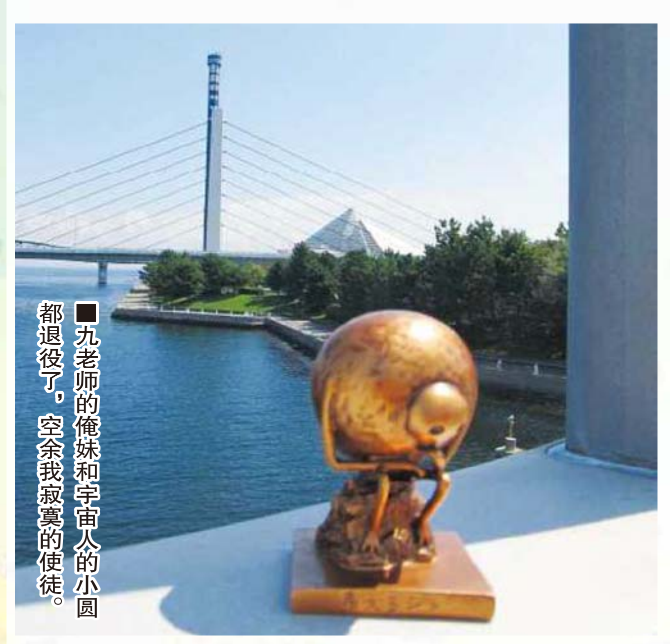
“快看！新的杉田智和！”在纱迦的玩笑中，我们在新杉田站下车转线。由于队伍中清一色的汉子，为了调节，宇宙人请来了一名妹子，及其男朋友。而他们两个，会在这一站和我们会合。

穿过站内的隧道，眼前便是粉红的花海。并非因为站内种有鲜花，而是因为在那里站着一个，从头到脚，都是粉色的妹子。纵使编辑部里的众人都在八老师的熏陶下有了一定的抗性，可是面前的妹子的级数明显在八老师之上。宇宙人对她挥手示意，证实了我们其余五人的猜测。一种默然的共识在五人之间瞬间传递，身旁一个路过的老奶奶也看了她一眼之后和我们会心一笑。

总而言之，LO娘索拉及其男友——行李箱搬运士米健，加入了我们的队伍。至于妹子的真容，还请大家留意官博视频。



◀放个背影图，权当预告吧。



■九老师的俺妹和宇宙人的小圆都退役了，空余我寂寞的使徒。

横滨残响

“这里是坐落于横滨的八景岛，被碧蓝的大海所包围。海鸟和乌鸦一起从针叶林中穿过，晃动着从叶间流下的光绪。今天气候宜人，紫外线强度中等，禁止交通工具进入的此处，正是漫步的绝佳去处。”我走进八景岛的入口，一边模仿着最爱的《动物世界》的口吻。

在车里看到岛上风光时，我的情绪便禁不住开始高涨，碧海蓝天包围下的水族馆，光是想想便让我激动不已。自小在海边长大的我，对于这联通世界的水脉以及其中的神奇生物，都有着一种特殊的感情。所以走出车站看到远方的大海时，我便忍不住向远处飞奔——于是便有了毛老师在微博上说到的“跳海”。

在八景岛外围，我们发现了一个跳楼机。在Anubis的要求下，九老师现场录了一段视频，并表示作为惧高症患者不会去搭乘这种设施。没想到摄像机一关，九老师就招呼道：“来，我们上去试试。”

——这是事后从了解九老师的线人“宇〇人”处获得的情报：“九老师以前的惧高症真的挺严重的，我当时就想，九老师现在居然说得出这种话，交了妹子之后果然人都不一样了。”

卸下可能造成危险的物品，坐上跳楼机，在Anubis和伽蓝的陪同下，九老师缓缓上升。跳楼机升到顶点时，在下方的我们就已经听到了奇怪的声音，伴随着失重下落，怪声越来越近。待跳楼机回到地面，我们才确定声源：那是抓着两边的安全装置正扭动着嚎叫的九老师，即使跳楼机已经停止，九老师也没有停下的意思。

“啊哈哈哈，九老师真是有服务精神。”一旁不知道是谁在拍手。“不对，九老师是真的受不了。”又不知道是谁的声音。九老师从座位上下来后依然一副惊魂未定的表情，而其他人则对作死的九老师回以爆笑。

“御驰走样（中译：我吃饱了）。”我默默对着九老师合掌。



▲上图为上升中开始面带不安的九老师，下图则是绝赞嚎叫中的情景。

玻璃……心……



▲小翻车鱼和大翻车鱼的合照，也算是完成任务了。

当然，仅靠九老师是没有办法填饱肚子的。享用完简单的午餐后，九人队伍向附近的“海豚梦幻馆”前进。

老实说，对于海豚这种被人类过多美化的鱼类，我并没有太多的感情。但是在这个馆的深处的巨型水槽当中，栖息着一只翻车鱼，玻璃心的翻车鱼（本着作为编辑的负责任态度，这里简单说一句：翻车鱼的玻璃心只是段子而已）。听说要来水族馆，我还迫不及待地带上了新买的翻车鱼单肩包，现如今，它们就要相会了。

我第一时间冲到了水槽前。然后，响起了什么碎掉的声音。如果是水槽的玻璃碎掉的话，想必会是一大惨事。

——不过那是我内心深处响起的声音，就是目睹了父亲打扮的圣诞老人、目睹了声音甜美的网友的真面目、目睹了布偶装里的大叔时，心中响起的声音。

眼前的翻车鱼右边的脸上，长着奇怪的肉瘤，而嘴附近则缺了一块，如同口腔溃疡般，看得同样有口腔溃疡的我也一阵生疼。只看左侧脸的话，还是只安安静静的翻车鱼，但是右边的话就有点骇人了。偏生这鱼又喜欢用右边脸示众，一旁的日本小孩被吓得哇哇大哭。

这里难道不是给予小孩子梦想的地方么？我喃喃自语道，走出了这个地方。

请教教我，海象老师！

“刚刚的水上漂流实在是太水了。”一边吐槽着，一边向着海上过山车移动的途中，一行人发现了一个可以和小动物亲密接触的地方。虽说加起来有200多岁的一群人去和小动物亲密接触总觉得哪里有点不对，但是既来之，则安之。这个称之为“亲密水族馆”的地方，可以和海狮、海豹、海豚、海象、海牛等动物近距离接触，专门给面对刚刚一堆名词便完全发懵的大人及小朋友树立正确的概念。

暖洋洋的午后，不饱不饥，海风吹拂着疲倦的旅人。对于当时的我们而言，能够有一个休憩之所便是至福，恰好身后有工作人员搭话，说海象表演即将开始。看到尚有空着的观众席，众人纷纷一屁股坐下，懒洋洋地进行围观。

海象这种生物，近距离见到还是第一次。在这里举行的表演，平心而论只是让海象做出很简单的动作，但是搭配上“艺术”的主题，顿时间就高大上了。海象的角色设定是艺术馆馆长，要用自己的身体向观众展现艺术品的魅力，比如《维纳斯的诞生》、《蒙娜丽莎的微笑》和《呐喊》等。里面的人物统统都由海象担当，还原度这个就见仁见智了，不过一直睁着死鱼眼的海象倒也有着别样的魅力。最后以一个《思考者》三连发，结束了表演。



▲漂流中笑得欢快的众人。



▲海象版的《思考者》，觉得怎么样呢？

进击的利维坦

由于在跳楼机处没有拍下九老师的视频，心怀不轨的众人便希望在过山车处再现九老师的呐喊。然而九老师死活都不上套，最后UCG四人众和米健便自己乘上了过山车。

眼前这个过山车叫做“波浪云霄飞车 利维坦”，考虑到它建在海上且确实相当扭曲，用传说中的大海蛇来给它命名也可算是神来之笔。不过一旁官方又举办了“乘坐云霄飞车与利维坦进行对抗”的主题活动，真让人忍不住想问他到底搞哪样?

过山车下也是一条排队的人龙。待过山车五人众归来时，留守的四人已经为当地蚊子做出了极大的贡献。不知道是不是蚊子太贪心，从其下口的地方还渗出一片血来，弄得我的腿一片狼藉。再加上前不久看到的登革热的新闻，我等几人不禁胆战心惊。另一方面，上车的几人也不好受，纱迦由于违逆惯性而弄伤了腰，其余众人则被喷出的水柱弄得湿漉漉的。提及感受时，宇宙人只是拍着九老师的肩膀语重心长地说道：“幸好你没有上去，不然就真的下不来了。”

彼时已近黄昏，众人简单吃了些点心后便踏上归途，然而夜还很漫长。



■成功躲避云霄飞车之刑的胜利者九老师。

大东京玩具箱

约好了碰头的时间之后，我在东京站便脱离队伍开始单独行动。时限，两小时；目标，东京一番街。

独自探索东京站这件事实际上于我心有戚戚焉。看过的人便知道东京的交通网错综复杂得不亚于地下迷宫，而几乎所有的线路都会在东京站汇总，所以东京站大得不可思议，像我们之后每天转车前往海滨幕张时，就需要在东京站内走上至少十五分钟。而且东京站内的人流几乎不曾停歇，无论何时总有着数不完的人从旁边走过。检查了一下行囊中的淡水和盘缠后，我义无反顾地投入人潮当中。虫无兮，行きますっ!

——五分钟后，我便到达了东京一番街。啊咧，为啥有种空虚的感觉? 自己刚刚那番觉悟是怎么回事?

不管怎样，平安到达总是好事。东京一番街深处有被称之为“吉祥物一条街”的地方，那里汇集着各种著名角色的专卖店。关键是，我最爱的滑子菇专卖店，就在那里!

然而，我太大意了。吉祥物一条街里简直卧虎藏龙，只有受欢迎的专卖店才能在这里生存下去。换句话说，在这里的专卖店都是千锤百炼，专卖店中的专卖店! Jump、懒蛋蛋、疯梨、皮卡丘、轻松熊、滑子菇……对于喜欢奇怪生物的我而言，所有的专卖店仿佛都张牙舞爪地向我的钱包袭来。没有穿上“物欲退散”的战袍着实失策! 冷汗从我额头滴下，这才第二天，难道我就要千金散尽了吗?

恍惚间，地下街尽头的闸门仿佛被打开，汹涌奔腾的物欲一瞬间将我吞没。后来便有了毛老师放在官博上的那张手信大合照……



▲◀吉祥物一条街内店铺一览。

欢迎来到拥挤的房间

夜晚十点，神田町，博多风龙拉面。

一碗豚骨拉面下肚，被沉迷卡店的两名同事晾在夜晚萧条的秋叶原路边瑟瑟发抖近40分钟的事情仿佛也变得不再重要，毕竟是心胸宽广的成年人。为了顾及同事情面，这里就不点破纱迦和毛老师的名字了，毕竟是心胸宽广的成年人。

在店内的中国人店员的热情招呼下，我们享用了一顿美味的晚餐，然后开始往酒店走。没想到，回到酒店之后，属于毛老师的噩梦才刚刚开始。

为了让国内的同事帮忙剪辑视频，每天都必须将当天的视频传回国内。这事（大概）分两道工序：第一步，将记忆卡当中的视频导入电脑；第二步，把视频上传到网盘（一类的地方）。担起这项重任的便是毛老师的电脑。理论上，只要进入第二步，毛老师便可以开始睡觉，但是每天的视频量都极其庞大，而且Anubis还要经过一番筛选才开始导入电脑，基本上第一步完成的时间都不会早到哪里去，更何况他每天的工作就是一直拍拍拍。由于在我们的房间内每晚都能看到当日新鲜出炉的视频，其他同事也是有事没事就抱着个点心跑过来，狭窄的房间更显拥挤。

每天都将内存卡和代表毛老师睡眠时间的羽毛枕放在天平上进行比较的Anubis，默默地用日本网络打着《BB》网战熬夜的毛老师，还有在一旁爱莫能助先行就寝的我。这就是夜空的大三角。



◀为了招揽客人而开始跳宅舞的女仆。



▲花了1500日元仍然抓不到金鱼草的我，以及两米前方拿着金鱼草却招揽不到客人的妹子。

外章 狂骚的青春与镜头大盗

虽然个人并不是一个爱出镜的人，但在必要的情况下也是不抵抗的。抱着这样的心态，我轻松地踏上日本之行，并琢磨着怎么在各个景点留下自己的写照。

直到我看到虫无兮上镜为止。

八景岛比起说是观光公园，其实更像是个综合游乐场。水族馆丑丑的翻车鱼、可以抚摸的海狮海象、大受好评的尖叫跳楼机，各种观光景点和游乐设施应接不暇，但最亮的无疑却是虫无兮在这里留下的足迹。在经历了一个多小时长途跋涉的地铁换乘洗礼后，脑子昏昏沉沉的我尚未想好如何解说，虫无兮已经用他的三寸不烂之舌在镜头前展现了丰富的表演天赋。镜头前的他谈吐流利，表情到位，没有丝毫的怯场。最后当他朝着大海的方向飞奔而去，为八景岛的第一个镜头完美收官时，一盘围观的我心中早已暗暗下定决心：少年，今后出镜的就决定是你了！

事实上在那之后、包括后来的几日中，虫无兮只要一站在镜头前，就会充分发挥他的表演天赋。时而搞怪、时而搞怪，摄像机前都是他幽默的谈吐，相机镜头前全是他诙谐的身姿。而且大部分的镜头基本上都是一次搞定，使得他的整个表演过程都显得非常自然，简直就是Mr.Perfect。看看他这般狂骚的青春形象，再想想留守编辑部的一大群上镜会死星人，不得不心中深深感慨：一样米真养百样人呐。



▲请自重。

9月17日 神田→上野→秋叶原

上野恩赐公园 秋叶原@Deep

散落了，千本樱



◀毛老师等人坚持说这个是夏亚，蒙面、红色、有角，貌似没有什么不对。

▲被说着一口流利日语的外国人叫去合影的索拉。

◀活佛降临，赶紧拜一拜。

东京著名的赏樱名所，上野公园。若是迟些来说不定还能看到红叶。然而时值九月，满园只有绿色，貌似接下来要到万圣节，但是树上总不可能长出南瓜来。

驻足眺望，远处是一群目标甲子园的棒球少女，周围的几个博物馆和上野动物园聚集了前来参观的游客，绿荫大道下有街头艺人在表演，外国的旅人来来往往。在工作日里能看到如此热闹的景象，总有一种回到了天朝的感觉。更远处，是一排标准的和风建筑，一旁则是一个小小的神社入口。被赤红的鸟居所吸引，我径直往那里走去。

趁着索拉在鸟居处拍摄视频的间隙，我走进了这间稻荷神社。规模与去年半夏他们去的明治神宫自然是没法比，而且也没有什么香客，与喧闹的外头相比，仿佛是另一个世界。法国把突如而来的沉默称作“天使的经过”，此时此刻我也觉得仿佛有神明在身旁，否则这人迹罕至的神社又岂会如此干净？掏出特意留下的5日元硬币，我在神社处许下了两个愿望，转身抽签时签文便写道“两个愿望不可能都实现”，真是令我哭笑不得。

本来打算买个绘马祈福，结果在我身后许完愿的毛老师突然说道：“糟糕了，稻荷神是管商业的神，貌似刚刚许下的愿不太对路啊。”

我默默地转过身，“稻荷神啊，麻烦请把我许下的愿望转交给相关的负责神吧。”我暗自祈求。



■曲径通幽处。

不忍池的弁财天

走出神社，下一个目的地是纱迦极力推荐的不忍池。突然某个小说角色在脑中浮现，我对身旁满腹经纶的毛老师问道：“你看过《刀语》吗？”毛老师一脸“我懂你”的表情。

不忍池是个历史相当久远的地方，也在众多的文学作品中登场过。可惜我们到达时并没有纱迦所说的各类鸟禽，只有满池接近枯萎的荷花。

池中央是名叫弁天堂的寺庙，周围围绕着许多有趣的石碑，下面放出一些有趣的来和读者分享。



◀新八之墓（笑）。

▼喂鸟的老人，身后的警示牌写着“请勿饲喂野鸟”。



■『感谢甲鱼之塔』，这是什么东西……





◀历塚，这就是所谓的时间的尽头吗？

外章 “感觉高大上啊！”



▲ SSJ 品川 Bill 外景。

欢迎大家进入白菜路线。

与众人在上野暂别后，我与纱迦一同搭地铁前往位于品川的“SSJ品川Bill”参加索尼的展前发布会。好，那些在心中默念“你怎么又去了”的，我跟你们讲，这次跟前年可是完全不同。有哪些不同呢？首先前年我和八老师是前往“品川Intercity Hall”，可不是今年的“SSJ品川Bill”……等等，我可不是在说无聊的废话，最起码这地方很好找，为我们节省了1000多日元的的士费。当我和纱迦下地铁后习惯性地坐进的士，将地址拿给老司机看之后，老司机悠悠地说，这地儿离咱们徒步只有3分钟，两位要不还是下车走走？这钱我看就不用浪费了吧。老司机就是老司机，厚道得紧，于是咱们屁颠屁颠就下车了。

进入大楼前厅，一堆来自海内外的媒体正扎堆交谈。我这时的第一个念头就是后悔为何没有带上3DS邂逅通信来看看这里究竟有多少任任信徒（笑）。在纱迦与同行们结束了愉快的交谈后，我们拿到记者证，随着一大波老外涌向了大楼高层。



◀刚刚上台执政的盛田厚。

索尼发布会的现场依然是蓝色色调，由于这次我们并没有迟到，所以选了一个靠前的位置坐下，一边摆弄着翻译机，一边近距离等待感受索尼的海啸。有关注《掌机王SP》官方微博的同学应该知道，我拿到翻译机的瞬间就立刻拍照上传，原因无他，“感觉高大上啊！”。

不知道大家是怎么认识翻译机的，但这玩意儿说穿了其实就是个带耳机的无线接收器。各个大腕儿在台上操着不同语言解说，后台就有通晓不同国家语言的同声传译在规定好的无线频道同步进行翻译。不过在发布会接近尾声时，纱迦的翻译机忽然没电，算是个比较有趣的小插曲。拜其所赐，负责照相的我看着没什么PSV内容了，就把自己的翻译机换给了纱迦，也就不知道最后他们到底是用什么样的言辞来为发布会闭幕的。当然就像大家所知道的那样，发布会上虽然没有什么巨大的海啸侵袭，但大量作品繁体中文化的消息却如同涓涓细流洗刷着我的内心。“索尼开始重视中国市场”这句口号时至今日，在我心中才终于有了实感。

对了，场外索尼提供的小块三明治和冰咖啡味道很不错。

宅之街的异邦人

午餐选择了在“小编寄语”中出现过多次的一兰拉面，饭后毛老师与纱迦马不停蹄地奔赴索尼发布会。余下的众人原本打算给读者深度介绍秋叶原，结果担任向导的米健和索拉二人因为要事也要脱离队伍，于是最后又变成了在秋叶原自由行动。

说实话，三天里已经去了四趟秋叶原，宅男失格的我已经觉得有些腻了。替一名磨人的小网友寄了明信片之后，沿着秋叶原的外沿，我开始了自己的探索。

在各种作品里看到的宅之圣地秋叶原，其实集中于很小的一块区域。这些地方大多由各种高层大厦构成，每一层都是摆得密密麻麻的店铺。如果没有明确的目标，自己瞎晃悠势必会耗去大量的时间。而在这个区域之外，则是普通的东京。在边缘地带，就能看到普通白领和宅男女仆擦肩而过的奇妙景象。

拨开微凉的秋风，我慢悠悠地跺在秋叶原的小巷中，和身边急匆匆的人们形成了鲜明对比。路过某个十字路口，我感觉到有人正在挥手，抬头一看，是正在休憩的伽蓝和Anubis。在偌大的秋叶原，我们就这样不期而遇。

伽蓝虽然个子大线条粗，不过去哪儿都喜欢有人陪着，于是便拉上我和Anubis陪着他一同去名叫友都八喜的店铺。由于只知道大概方向，所以我们决定问路，此时一个柔若无骨的妹子进入我的视线范围。“OK，就那个吧。”我操起许久不用的日语向妹子问路，略带天然的妹子一边沉思一边用手指模拟路线，最后答复道：“因为有时间，所以就带你们一起过去吧。”与妹子有一搭没一搭地攀谈着，我们尾随着她前进，最后在友都八喜前挥手告别。这也算是异国之旅的一个小插曲吧。



▲挺可爱的妹子。



▲这估计是新的毁童年系列。

▼宽敞得要命的友都八喜，深深地明白了什么叫“被限制时才感到自由”。




■餐厅中间的莫古力。

东京时间七点，秋叶原，我们来到了一家餐厅。这家餐厅估计是专门承办各种主题餐饮，二楼的绝大部分都是乙女游戏厂商Otomate的主题餐厅，而我们要进入的，则是《最终幻想 XIV》主题餐厅，为此，一大早我们还特意来排队订位。餐厅并不宽敞，最多只能容下十桌，墙壁上装饰着原比例大小的武器，还有各种插画。餐厅的正中间是莫古力的人偶，还有4台电脑，供玩家在闲暇时登陆游戏。

一旁的《最终幻想 XIV》玩家们兴高采烈、激动不已，而我、毛老师、纱迦、伽蓝以及Anubis几个不玩游戏的则盯着菜单上的图片寻求着能填饱肚子的食物。这便是玩家和非玩家的区别，尤其是对于我这种从未接触过“《最终幻想》系列”的玩家来说，着实很难引起共鸣。当然，这与餐厅的服务也有一定的关系。据宇宙人所说，去年的Capcom Bar的店员，在端来食物时，都会根据食物的主题有一段应景的表演。相比之下，这个餐厅的店员只会在端菜时附上一个拥有怪物图案的杯垫，而顾客为了集齐一套九种的杯垫，便只能不断地点点点，毫无趣味性。


▲餐厅的装潢其实没有太大改变，只是挂上了兵器。


▲最有特色也最好认的饮品，应该就是这个了。


◀用宝剑串起来的香肠拼盘，吃完后我还玩了一下“这剑上涂了见血封喉的毒药”的梗。

餐厅的食物本身做得倒是挺精致，味道也还可以，就是分量比较少，对于只求果腹的人来说性价比比较低。简单地吃过一轮之后，我们这一桌便起身告辞。

和打算流连的几名同伴告别，我单独踏上归途，为第二天的TGS做准备。真正的战斗，从现在才开始。

9月18日 神田→海滨幕张→银座

Black Sheep Yellow Bull

Have a Nice TROUBLE

“让开让开让开。”将礼让什么的抛诸脑后，在TGS会场内飞奔的，正是在下虫无兮。毛老师并不明白为何我要如此着急地赶往Capcom展台。四年前，在同一个地方目睹到的可怕光景着实很难开口解释，只能让同队的毛老师及宇宙人随后跟上。好在我们顺利拿到了第一批整理券，可以第一时间入场试玩《怪物猎人4G》。

遗憾的是，虽然我们三人都不是第一次来TGS，却都犯下了一个错误：忘记取媒体拍照许可了！结果好不容易进了试玩区，却没有办法拍照。更糟糕的在后头，虽然毛老师强调自己是负责拍摄的紧跟在我们后面，但是却因为没有拍照许可，被工作人员无情地挡在了门口。结果好不容易组成的三人队伍，在一开始就被打散了。

在我和宇宙人完成试玩后，才轮到毛老师进场。出于本能，我和宇宙人分别开始去排下一个试玩，结果这成了我们第二个失误。移动Wi-Fi由宇宙人保管着，而离开了网络信号，毛老师的手机便无法主动拨打电话。待我想起毛老师而打了个电话过去的时候，话筒里只传来毛老师的怒吼：

“你们都跑哪里去了！”



▲人山人海，《怪物猎人》就是有着这般号召力。



◀小哥实在是太面瘫了，一瞬间还以为是速水重道。



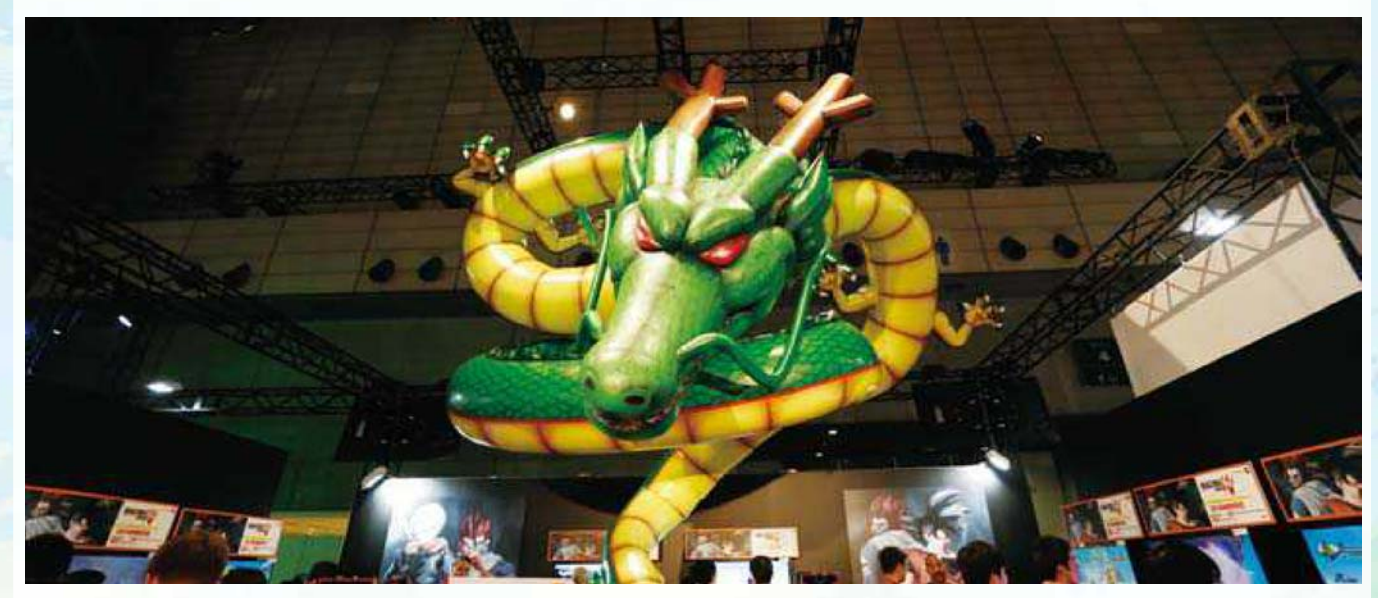
▶《禁忌的玛古那》送牙膏牙刷，这是我见过的最奇特的赠品了。

在展会里寻找邂逅难道有错吗？

跟去年一样，会场里准备了专门的空间供玩家进行邂逅通信和联机对战。毕竟这可是全球性的展会，世界各地的玩家都会前来，能够遇到三五知己那是再开心不过的事。而我的3DS也擦到了好几个其他国家的玩家，除了英法澳加西班牙这些常见地区外，还有巴巴多斯这个前所未闻的无名小国，真是让我大吃一惊。如果不是因为工作太忙顾不得掏出3DS，估计要达成百人斩成就也不是什么麻烦事。

不过，在前几天前往秋叶原的时候，我跟毛老师其实就已经完成了我们此次赴日的目标之一：集齐3DS邂逅广场的拼图。毕竟那可是玩家大量出没的宅之圣地，基本上绿灯的闪烁就没停过。一些常见的游戏，如《新・光之神话》、《众神的三角力量2》、《立体动物之森》邂逅到了不少同好，甚至连《企鹅的问题》这种冷门的游戏都有人玩，真是让我深感佩服。

除了这两个地方之外，平常的电车移动中也能看到绿灯亮起，3DS在日本的普及率还真不是盖的。



▲ BNGI 的展台基本都是大型装饰，包括神龙、高达和荒神等等。



▲在不同的时间点会有不同的吉祥物出来供人合影。



▲ SE 的试玩区也是人头涌涌，不过《FF XIV》那边更加夸张。

除了Capcom，我、毛老师和宇宙人这支三人小队还得完成BNGI展台和SE展台的试玩，这是当天的计划。

由于兵分两路，平时担任摄影师的Anubis随着UCG和妹子去了，因此我们这边的摄影大任只能交给毛老师，而我则担任助手，包括扛三脚架、固定镜头、试玩录音、出镜解说、与工作人员交涉等等。一瞬间我真是觉得能扛能跑能说的自己实在是太好用了。

来到了BNGI展台，我们吸取了教训，第一时间和工作人员联系，取得了摄影许可，一切都很顺利，但是……

【BNGI的工作人员加入了队伍。】

一个笑容可掬的妹子成为了我们队伍中的一员，虽然在她的安排下工作很轻松地进行着，可是摄影角度却被卡得死死的。“请拍吧。噢，这个角度不可以哦。”笑容和敬语的双重攻势让我体会到了日本人的微笑公关。一轮拍摄下来，镜头几乎都没法用，我们三人在荒神面前集体失意体前屈。

SE展台方面倒是一反常态。“拍照，可以哦。也没啥特别的证件，请吧。”随和到接近随便的态度让人怀疑它还是不是那个SE，或者是手游和网游的洗礼已经让这家昔日的RPG王者失去了扎人的锐气？无论如何，能简单完成工作总是好事。当任务结束之时，时间已接近下午四点。

“是时候了。”我喃喃道，跟毛老师打了声招呼，在宇宙人的引导下，我前往了完全不一样的领域——Gree展台。读者可千万不要误会，这个跟国内某家电厂商可不是一家人，人家可是正正经经做手游的。我的目标是这里的一名制作人，其打造的手游在上架后迅速创造了150万的下载量。而更令人惊讶的是，这名制作人是一名来自国内的90后妹子。

到底这位制作人有着怎样的经历？又是如何一步步地打造出这款热销手游？这个就请期待下辑《掌机王SP》上的“走近业界”啦。

被封锁的银座

采访结束后，也差不多到了散场时间。全员在场外集齐后，决定先打道回府放下一天下来所获得的赠品。而一起行动的九老师则先行前往银座，因为那里有着离酒店最近的苹果专卖店。不管怎么说，第二天可是iPhone 6发售的日子！

回到酒店，我们一起听着九老师从现场依次发回的消息，心情也渐渐跌进谷底：

“我已到达苹果店门口，这里排队的人不多。”

“我走了5分钟，已经到达队末。”

“有人刚刚提醒我，原来后面还有队伍，我现在走向队尾。”

“我已到达队末，这次花了15分钟，你们还要过来么？”

闻言，我们几个原本打算凌晨前往排队的人顿时就怂了。不过还是决定按照原计划，前往银座顺便拍拍夜景。顺带一提，九老师最后在名古屋成功买到iPhone 6。知道这个消息后，大家一致决定要请九老师到广州塔玩蹦极。

走出银座站，不远处便是苹果专卖店。店门口已经有日本电视台的主持人，在采访着排在最前头的人们。我靠近一看，不禁暗暗咂舌。排前头的人不禁沙滩椅、毛毯、热水壶等装备一应俱全，还是成群结队来的。排在第二位的一帮人里面还混着个穿女仆装的妹子，时不时和周围的一群人用手机进行自拍。旁边有人在铺着的塑料布上打牌，一旁车上下来的人们则带来了慰问的食物。论排队，真是敌不过日本人，我当时就想跪了。

不过，在这些人当中，还听到了中国人在说话，果然有苹果的地方就有天朝黄牛。紧跟在这群人后面的一帮人，则很明显是流浪汉。一旁不知道是谁提醒了一句，这些应该都是被黄牛雇佣来霸占位置的。毕竟流浪汉在哪里不是睡觉呢？黄牛的手段真是层出不穷。其实对于日本人来说，买iPhone 6的话选择合约机不仅实惠而且货源充足，会特地到官店购买的基本都是不能使用合约机的外国人。四千多人民币的机子入手后转手就卖个七八千，真可谓是暴利。黄牛，万恶的黄牛，我与你们势不两立！

虽然手机是买不到了，不过既然来了，录段视频还是要的。不过就在我们录制的过程中，警察叔叔冲过来盘问了我们。看来苹果的手机发售，也总是伴随着腥风血雨啊。

完成了录制任务，早已前胸贴后背的我们开始在银座觅食。没想到看上去如此繁华的银座，餐厅打烊时间仍然是紧跟全国标准。不过是九点左右，在手机上搜到的什么炼瓦亭和Bird Land两个著名餐厅，一个已经打烊，另一个则不再接待客人。最后众人实在是饿得走投无路，只好冲进路边的一家寿司店解决了晚餐。比起美味的海鲜，店里那个超高级多功能全自动马桶，让每个小编都跪下了。

虽然这次无缘得见最新的手机，却有幸见到了30年后的马桶。



◀苹果店门口排队的人群，在路人的眼光中怡然自得。



◀饥肠辘辘地觅食时居然在异国街头看到了小肥羊，一股家乡的味道。





▶快说！你是不是那些Yellow Bull（黄牛）的同党！

外章 货比三家购卡记

最近编辑部里因为某个契机盛行动漫卡牌游戏“WS”，搞得白莱近几个月也成了淘宝的消费大户。但不管怎么说，在日元汇率一再下跌的今天，淘宝上国内商家开出的价格对比日站确实缺乏吸引力。于是本人早早就在国内组好了卡组购物清单，准备去日本卡店好好扫荡一番。

对于近乎路痴的我来说，抓上熟悉秋叶原地理位置的导游一起去扫荡是非常重要的。幸好纱迦在我跟阿鲁的影响下也早已跳入“舰娘”卡组坑，两人晚上不多的自由活动时间几乎全部都贡献在了卡店里。什么？你说难道不是进店直接指指指买完就走？OK，我承认一开始我也是这么天真，但事实证明这确实难以做到。

先来谈谈在国内的准备工作吧。我把自己需要的卡列了一张清单，算了一个国内淘宝最低消费和日站参考最低消费，然后就高枕无忧地杀过去了。想法也很单纯：在店里找到单卡，把价格列出来，加起来低于国内淘宝最低消费且不超出日站参考最低消费太多，就可以直接拿下了。当然为了防止找不到店家，还另外存了一份秋叶原周边卡店地址。而实际情况是怎样呢？这些店家大部分都做着二手买卖的交易，一些你觉得理所当然会有的卡，在他们店里竟然找不到！恐怕这也跟日本的卡牌环境有关？反正其原因不得而知，倒也没必要深究。

当我们从第一家店里出来时，已是碰了一鼻子灰。由于目标大量缺失，不得已只能寻找下一家店询问。这一进不打紧，可把人吓得不轻：原来每家店不仅卡牌的存货不同，就连价格也没有统一！举个简单的例子，在A店看到1000日元出头的卡，在B店甚至有可能400日元左右就能买到！现在不光是要寻找目标，还得一路记下价格进行比较，瞬间工作量就大起来了。令人记忆颇深的是，我们去过一家看起来非常光鲜亮丽的卡店，名为“**カードキングダム**”。这家店不仅设有好几个分层，经营各种卡牌游戏，周围还有超多人同时进行对战，气氛可谓热闹。而这里的卡组是我看到的所有店家中最为齐全的，国内一些已经濒临绝版的卡都可以在此轻松斩获。大喜过望的我们还以为不用再劳累奔波，一屁股坐下来开始计算组卡的价格。然而计算才到一半，竟然已经远远超过了当初的预算！大惊之下仔细审视，发现这里的某些卡完全卖到了不可思议的价格，几乎翻了隔壁店家的好几倍。最令人哭笑不得的是，国内淘宝卖5块10块的卡，这里竟然堂而皇之标出500日元的价格！于是我们赶紧滚回酒店，彻底研究了每一张卡的价格再来寻宝，才终于没有被坑到。当然这已经是数日之后的后话了。

说回购卡流程，这里的人气卡会被放到橱窗里，按照其成色被标上不同的价格。你看上什么卡，直接让店员来拿，或者填好购卡表交给店员即可。店员取出卡牌后，会让你确认卡牌的成色，不满意还可以取消交易。几家店给出的卡牌价格均有所区别，想要找到最便宜的就得多多寻觅。说到成色可能有的卡友会担心便宜无好货，但作为过来人的我可以拍胸脯给大家保证，就算再便宜的卡，其成色也几乎达八成新以上。那些有明显破损痕迹的卡店家根本不会回收。在同一家店里，同一张卡我可以找到80日元和280日元两种版本，而从外观上完全无法分辨其区别，而装在卡套里实际游戏的话，就更是分不出来了。顺便一提，这张卡在国内最便宜也标价到35元。于是我们就在寒风中来来回回徘徊了好几个夜晚，为的就是让自己占到最大的便宜（笑）。



■琳琅满目的卡牌安安静静躺在橱窗里求包养。用最近的潮流发言来说就是“买买买”。

9月19日 神田→海滨幕张→秋叶原

人的逻辑 程序的魔法

东京铁道久久久

媒体日的第二天，同时也是日本之行的第五天。从各个角度上来说，大家的状态都已濒临极限。睡眠不足、奔波劳累、营养失调、水土不服、盘缠用尽，各种在旅途的最后阶段会出现的问题一个接一个地出现。

带路的任务一般是交给来过好几次的纱迦或宇宙人，但是由于注意力不集中的缘故，很经常会出现看到电梯就上，到达月台才发现走错地方的情况。而且六人的步调不一，间隙拉得较远，一个没跟上就会被人流冲散，然后双方就得花时间联络位置，行程就会耽搁。从酒店出发到TGS会场的海滨幕张，顺利的话也要1个小时，若是中间出了问题就需要更长时间，所以最后几天里我也学乖了。跟着前方的同时也自己留意两旁标示，把误入歧途的同伴给拉回来。

——不过由于冲太猛了，总是惹毛老师生气：“你跑那么快干什么！”



▶不知所措的日本猎人二人组。



■操虫棍，充填完成！跳跃斩开始！

在哪里跌倒，就在那里再摔一次

媒体日的第二日，我们依然是早早地来到了Capcom的展台，为了补拍《怪物猎人4 G》的视频。昨天在现场的工作人员当中，宇宙人发现了来自香港Capcom的熟悉面孔Kerry，而今天也打算拜托她，让我们在试玩区内进行拍摄。

前往媒体接待处时，很遗憾地并未见到Kerry，不过同样来自香港Capcom的另一位员工表示会帮我们安排，同时还表示我们最好去排队占个位置。

事实证明我们又失算了，当我们在试玩区内坐下，准备开始拍摄时，Kerry依然没有过来，而试玩区内的员工则很尽职地制止了我们的拍摄。我们仨只好蹩脚地进行解释，而与我们同桌的两位日本人则只好无奈地看着眼前的闹剧。最后，刚刚见过的香港Capcom员工过来交代了几句，于是毛老师勉强拍到了一分钟左右的视频。估计是受这个风波影响，我和宇宙人表现不佳，在打千刃龙时很快就三猫了，最后只能在盾蟹身上发泄我们的憋屈。

一大波周边正在涌来

中途有空的时候，我们还去了一趟物贩区看看各个厂商销售的周边，其中不乏会场限定的东西。和往年一样，Capcom、SE、KONAMI、BNGI这些厂商的东西都超有人气，武士道和COSPA这些专职周边的厂商也没有闲着。毛老师总是看着一件很不错的衣服，然后看看尺码，一脸惋惜地放下。到最后估计他实在是忍无可忍了：“日本难道就没有胖子吗？”



▲ Capcom 展出了接下来准备发售的周边，各位玩家快捂住钱包！



▲ COSPA 的设计师到底是索饭还是索黑，我已经傻傻分不清楚。

▶一切准备就绪，只差手机！

◀虽然任天堂没有参展，但是不妨碍周边出现。

东京新事录——TGS 2014见闻

福利？福利！

接下来的目标是SEGA。SEGA此次展出的试玩当中，有大量的掌机游戏，而且不乏《索尼克》、《初音》和《梦幻之星》这样的话题作品。除此之外，SEGA展台会大量发放赠品，可以免费抽奖，试玩时也会有小礼物，甚至还有免费Wi-Fi提供，更有养眼的女优长期坐镇。真可以称得上是本届TGS服务最周到的展台。

随后前往的KT展台则举办了抽奖活动。玩家只要试玩KT展台的游戏，工作人员就会在特制的小册子上盖一个章。集齐三个章之后，就可以在KT展台抽奖，一等奖是1台PSV。一开始因为有工作，所以只让毛老师试玩了一个游戏便离开，待我们随后再度前往时，已经快要闭馆，大多数游戏都不能试玩了。因此只有毛老师一个人单独集齐了三个章，最后在我和伽蓝的注视之下，抽到了一个不知名男性角色的扣针。简直无语……


■你不是说要去找除念师么？搞半天原来在这里摸鱼！



■SEGA 展台的两个初音，打油版明显要可爱许多。



■虽然《讨鬼传 极》已经发售，但是来试玩和挑战的玩家依然络绎不绝。

最终突击指令

回到酒店，我忐忑不安了好几天的东西终于送到了。那是朋友在网上邮购的酒，720毫升，3瓶。原本还笑着和我说“没事，你放不下可以看看塞我这儿”的毛老师也脸色一沉：“你还是去买个行李箱吧。”

正好毛老师因为乌冬的托付而要前往友都八喜，为了照顾路痴的毛老师，我们便结伴出行。

虽然在日期间恰逢日元汇率走低，买东西有一种莫名的爽快感，可是日本消费税增加到8%也是一个不容忽视的严峻问题。日本的街头巷尾也能看到不少在野党打出标语“什么都不做的话！消费税就要增加到10%了！”可见这已经是关乎日本民生的一大问题。在这种背景下，能够免税的商品就有着不小的吸引力，像友都八喜这种大型商城就备有不少的免税货品，如果玩家使用银联卡结算的话，更会有额外折扣。

不过能够用银联卡的收银台本身也不多，要免税的话还需要护照进行登记。如果读者有机会去的话记得要做好心理准备，否则可能像我一样面对漫长的等待……

最后的黑夜，恰逢日本的汉堡王推出了全新的漆黑汉堡，于是便选择了这个作为最后的晚餐。翌日，便是归途，想到接下来的打包工作，我不禁悲从中来。

外章 说好的吸管呢？

跟虫无兮分开行动时，大部分时间都在秋叶原为别人和自己买这买那，除了银座看iPhone 6的排队人潮外也没怎么去外面跑。主线既然都丢给虫无兮写了，最后我就来补充一些零碎的感想吧。

也许有不少朋友抱有一种想法，就是自己日语够好的话，去了日本也不会被人看出来是外国人，毕竟大家都是亚洲圈的黄种人嘛。其实这完全就是不可能的。设身处地地思考一下就明白，假设有个黑头发黄皮肤的外国人说着中文来到你面前，你也许辨识不出来他是哪国人，但你肯定能知道他不是中国人。

其间理由也并不复杂。其一，从着装、打扮和气质上即可判断。每个国家都有每个国家流行的服饰风格，试想广告和电视剧、电影中经常出现的所谓日系潮流、韩风文化，是不是一眼就能看出其细微的区别来？如果你能将这个区别明确说出口，那么你对这几个圈子的文化差异算是非常了解的人。但即便你说不出口，至少在将它们做出区别这一点上还是办得到的。如果有一个外国人能够在着装、打扮和气质上完全融入到异文化圈子当中去，那么他绝对是长时间在这个文化圈子中摸爬滚打的老将，不是刚刚接触的新人所模仿得来的。

其二，也就是学习外语时最常提到的发音。以大家非常熟悉的英文打比方，网上是不是早就流传了很久所谓的“中式英语”、“日式英语”、“韩式英语”？就连将英语作为母语的国家，也会分为“美式发音”和“英式发音”。如果你在外地时所使用的发音方式跟当地语言环境不合，人家一下子就能看出你不是本地人了。

其三则是上一条的延伸，也就是谈吐举止方面的细节，这一点我是深有体会。当跟日本人交谈时，不管你累积了多少词汇量，也不管你的语法表述有多么正确，当你听不清对手的日常快速口语会话，只要一瞬间露出茫然的神色，从而使会话中断的话，人家立刻就能发现你不是自家人。这道理也很简单，因为你不熟悉他们的语言环境，他们的应答方式完全不在你的预料之中，你跟不上他们的节奏。例如我在前年游记中就提到过对便利店店员所问的“要不要准备吸管”这一问句表示出迷茫。而今年也是各种跟不上，比如采访Capcom展台时，人家要求跟官方接待处提前打招呼，带着相关人员过来，才能拍摄上限为1分钟的影像。这一系列的句子语速极快，而且因为超出个人的理解范围，所以当时完全听不懂，直到对方工作人员反应过来，放慢语速耐心地解释了一次，才理解到人家的意图。

其实上面说这一堆，倒不是想要影射什么东西，纯粹是对自己今年再次各种应对无力的状况做一个反省和总结。不过反过来说，在与外国人的交流中，也没有必要害怕人家识破自己的身分不是？听不懂就慢慢来，可以要求人家重复，但最忌讳的就是不懂装懂，让对方来猜测你的意图就很要不得了。

顺带一说，今年的便利店店员一次都没有问我要不要吸管啊！

9月21日 神田→海滨幕张→成田→香港→深圳

Long Long Way Home

从未想到，我居然要面临和去年的半夏同样的窘境：背负着两个装满手信的行李箱回国。一路上各种行动不便，还被毛老师讥笑：“力量不够，就不要双持。”

估计是最后一天，大家精神都松懈了，赶往机场的过程中各种状况丛生：错过了电车、坐过站、买错车票、行李超重。在起飞前的30分钟，众人才刚刚通过安检。

这次旅行可以说从头到尾都充满了惊险和意外吧，比起“计划通”，或许还是现在这一种更加有趣。

——不过人也超累的就是了。

光盘版的游记也会在官博上放出，大家可千万不要错过哦！



coser&showgirl 大集结










FINAL FANTASY
XPERIA




XPERIA













栏目主持：胧月

如果不是《任天堂全明星大乱斗》的横空出世，《妖怪手表2》在日本掌机市场还将继续领先下去。《DQX》两周的成绩并不太好，目前消化率不过六成，这与本作的网络优化也有一定关系。《讨鬼传极》的成绩基本在预想之中，PSP版也卖出2万多张。北美方面，《弹丸论破2》美版的发售再次打破了3DS游戏久违的统治权，《雷顿教授对逆转裁判》美版销量两周5万出头，是勉强可以接受的数字。

软件销量（日本） 2014年9月8日～9月14日

1 任天堂全明星大乱斗
大乱斗スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS
■Nintendo■ACT■2014年9月13日■5616日元
NEW 本周销量 98万7239套 累计销量 98万7239套 消化率：80%以上 3DS

这是“《大乱斗》系列”首次登陆掌机平台，即使NDS如日中天之际也未曾有此待遇。该系列之前在N64、NGC和Wii上各推出过一作，分别创下163万2055、134万9418、230万3103的成绩，本作初周销量为历代最高，日后的Wii U版一经推出，总销量超越前辈也是板上钉钉的了。只说3DS单版本，达成200万销量也基本没什么问题，任天堂可以放心追加出货，如果能将热潮一直拖延到年底商战，今年的仗就比较好打了。

2 妖怪手表2 元祖・本家
妖怪ウォッチ2 元祖・本家
■Level-5■RPG■2014年7月10日■4968日元
↓ 本周销量 6万1095套 累计销量 244万3027套 消化率：80%以上 3DS

3 勇者斗恶龙X 在线
ドラゴンクエストX　オンライン
■Square Enix■MMO・RPG■2014年9月4日■4104日元
NEW 本周销量 2万5440套 累计销量 8万4493套 消化率：60%以上 3DS

4 讨鬼传 极
讨鬼传 极
■Koei Tecmo Games■ACT■2014年8月28日■6264日元
NEW 本周销量 1万489套 累计销量 13万4178套 消化率：80%以上 PSV

5 龙珠英雄 终极任务2
ドラゴンボ–ルヒ–ロ–ズ アルティメットミッション2
■BNGI■TAB■2014年8月7日■6145日元
↓ 本周销量 7257套 累计销量 13万6890套 消化率：60%以上 3DS

6 耀西新岛
ヨッシ– New アイランド
■Nintendo■ACT■2014年7月24日■4936日元
↓ 本周销量 2万6578套 累计销量 12万9600套 消化率：80%以上 3DS

7 妖怪手表
妖怪ウォッチ
■Level-5■RPG■2013年7月11日■4800日元
– 本周销量 4124套 累计销量 124万4862套 消化率：80%以上 3DS

8 锁链战记V
チェインクロニクルV
■SEGA■RPG■2014年9月11日■4298日元
NEW 本周销量 4002套 累计销量 4002套 消化率：40%以上 3DS

9 太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险
太鼓の达人 どんとかつの时空大冒险
■BNGI■MUG■2014年6月26日■5119日元
↓ 本周销量 3612套 累计销量 18万6587套 消化率：80%以上 3DS

10 讨鬼传 极
讨鬼传 极
■Koei Tecmo Games■ACT■2014年8月28日■5184日元
NEW 本周销量 3494套 累计销量 2万2453套 消化率：40%以上 PSP



硬件销量（日本） 2014年9月8日～9月14日

机种	周间销量	2014年销量
3DS	4万4899台	152万1549台
PSV	1万3372台	88万1596台

3DS累计销量 1621万5560台

PSV累计销量 315万6735台

四周间硬件销量推移表（日本） 2014年8月18日～9月14日

软件销量（北美） 2014年8月31日～9月6日

1 NEW 弹丸论破2 再见绝望学园
Danganronpa 2: Goodbye Despair
■日本一Software■AVG■2014年9月2日■39.99美元 PSV
本周销量 20418套 累计销量 20418套

2 ↓ 朋友聚会 新生活
Tomodachi Life
■Nintendo■ETC■2014年6月6日■34.99美元 3DS
本周销量 11,880套 累计销量 294,333套

3 ↓ 口袋妖怪 X・Y
Pokemon X/Y
■Nintendo■RPG■2013年10月12日■39.99美元 3DS
本周销量 9745套 累计销量 29万4333套

4 NEW 雷顿教授对逆转裁判
Professor Layton vs Pheonix Wright: Ace Attorney
■Level-5■AVG■2014年8月29日■29.99美元 3DS
本周销量 9536套 累计销量 5万679套

5 ↓ 马里奥赛车7
Mario Kart 7
■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元 NDS

6 ↓ 立体动物之森
Animal Crossing: New Leaf
■Nintendo■ETC■2013年6月9日■34.99美元 3DS

7 — 新・超级马里奥兄弟2
New Super Mario Bros. 2
■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元 3DS

8 — 超级马里奥3D大陆
Super Mario 3D Land
■Nintendo■ACT■2011年11月13日■39.99美元 3DS

9 NEW 口袋妖怪 黑2・白2
Pokemon Black / White Version 2
■Pokemon■RPG■2012年10月7日■34.99美元 NDS

硬件销量（北美） 2014年8月31日～9月6日

机种	周间销量	2014年销量
3DS	2万852台	110万2258台
PSV	1994台	16万3143台

3DS累计销量 1279万7492台

PSV累计销量 183万8830台

四周间硬件销量推移表（北美） 2014年8月10日～9月6日

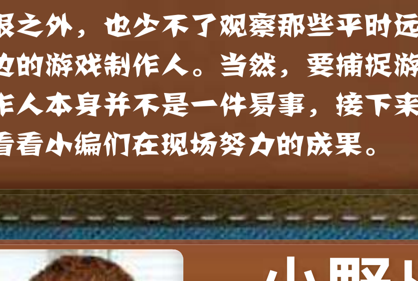


TGS特别版

一年一度的游戏盛会东京游戏展又拉下了帷幕，虫某有幸随着毛老师一起到第一线观看了这场盛事。作为"游人望远镜"的主持，除了在现场带来游戏情报之外，也少不了观察那些平时远在天边的游戏制作人。当然，要捕捉游戏制作人本身并不是一件易事，接下来就请看看小编们在现场努力的成果。



栏目主持
虫无兮




小野义德

Capcom网络事业统括部长，格斗游戏"《街霸》系列"综合制作人



喜爱《街霸》的伽蓝也算是在现场圆梦了。虫某终于亲眼见到小野的布兰卡是怎么掏出来的，原来一直都放在他背包里最容易拿到的位置。

巧舟

Capcom游戏制作人，代表作"《逆转裁判1·2·3》"，最新作为《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》



巧舟老师重出江湖，AVG达人毛老师也不自觉地将手放在心上默默点了个赞。



细山田水纪

“《噗哟噗哟》系列”制作人，近期作品有《噗哟噗哟对俄罗斯方块》及《噗哟噗哟 任务》



眼见细山田先生在SEGA的试玩区殷勤地派着名片，赶紧上前去合影一张。细山田P，《噗哟噗哟》我可是一作都——玩不来啊！



马场英雄

BNGI的“《传说》系列”制作人



“传说真饭”毛老师当时不知道为何缩了！只躲在照相机后默默地按下快门……



酒井智史

SEGA“《梦幻之星》系列”制作人



没想到还是遇见了酒井。来，让我们愉快地聊聊《梦幻之星 在线2》吧。



神谷英树

白金工作室游戏制作人，代表作为《大神》、《神奇101》、《猎天使魔女2》



在《大逆转裁判》的小黑屋前发现了神谷霸气的身影。莫不是这一作当中又来客串声优了吗？



Ru Weerasuriya

《教团1886》制作人



想要更好地了解这款PS4独占大作及其制作人，那就敬请留意《UCG》的相关报道吧！

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

本次最高分由《任天堂全明星大乱斗》当之无愧地收入囊中，拔群的质量也在首周100万销量上得到闪亮体现。稻船敬二监督开发的横版动作游戏《蓝色雷霆》有着出色的素质，值得喜欢该类型游戏、尤其是《洛克人》的拥趸去尝试。《讨鬼传 极》是平稳过渡的资料篇，系统越发趋于成熟，耐玩度也得到进一步的拓展。



评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

讨鬼传 极

■讨鬼传 极■卡带■Koei Tecmo Games■ACT■动作・狩猎
■2014年8月28日■1～4人■对应PSV TV



PSV 热血推荐

由ω-Force开发的多人狩猎游戏，玩家将扮演持有特殊能力的鬼府武士，运用各式武器击破威胁世界的鬼怪。本作在收录前作全部内容的基础之上，还追加了全新的武器、任务乃至系统。

总分 25

项目	评价
画面	★★★★☆
系统	★★★★☆
耐玩	★★★★☆



宇宙人 游戏新增了三款武器和两种御魂风格，使得御魂和武器配合所衍生出来的战术玩法更加丰富。BOSS级的大型敌人也增加了十多种，其中绝大部分是全新的怪，并非旧怪的加强版。主线剧情追加了5个章节，相当于前作主线的长度。任务难度也追加了“极”级别，该难度下就算老敌人也有新的攻击招式加入，总的来说内容非常厚道。不过因为新内容几乎全都接在前作的内容之后的，新玩家如果想体验新内容就必须先完成前作的内容，而且后期所谓的高难度任务也是大型BOSS连续挑战，缺乏新意。 **9**

阿鲁 新增鬼的数量较多，但仅仅是换个形象并追加少许招式的家伙也不在少数，新鲜感略显不足。新剧情和新武器是游戏的看点，御魂技能的自由搭配则体现出游戏人性化的一面。 **8**

苍穹 虽然对原作进行了大量细节上的修改，但是武器平衡性方面反倒又改出了新的问题。大型鬼的动作设计仍欠缺火候，不少“新”鬼也只是原有鬼的亚种形态，缺乏质变。 **8**

蓝色雷霆闪电枪

■苍き雷霆ガンヴォルト■下载■Inti Creates■ACT■动作
■2014年8月20日■1人■无对应周边



3DS 热血推荐

本作被视为《洛克人X/ZERO》系列的精神续作。玩家操控着拥有雷击能力的战士战斗。除了拥有跑、跳、射的基本要素外，熟练运用电击能力是闯关的关键。

总分 24

项目	评价
画面	★★★☆☆
难度	★★★★☆
耐玩	★★★★★

白菜 在闯关体验方面继承了浓浓的《洛克人》气息，但亦自有一套出色的系统。雷击鳞和电磁结界的设定堪称绝妙，高手能借由该系统发挥自己的技术，初学者也不会卡关。虽然没有了“《洛克人》系列”最经典的“打土豪抢武器”的传统，虽说根据关卡推进度能获得各种避雷针射击武器，但从实用度方面来看还是棋差一着。关卡中设定有出色的机关和隐藏要素，BOSS战虽说没有特效武器打法，但各种机关设置和应对超必杀技的方法也充满了窍门。真结局中浓浓的续作感也让玩家意犹未尽，是当之无愧的佳作！ **8**

乌冬 不愧是《洛克人》的精神续作，平衡性和操作性都无可挑剔，难易度方面也照顾到了各层面的玩家，无论是动作游戏菜鸟还是老手都能以自己的方式来体验本作，作为一款下载游戏来说完成度很高。 **8**

马修 游戏画面华丽得出乎意料，难度也颇为适中，爽快又不乏紧张和刺激，战斗技巧和平台跳跃等都对玩家的操作有一定要求，但又不会太难为玩家，不愧为继承了《洛克人》精神的作品。 **8**

徽章机器人8 甲虫版·锹形虫版

■メダロット8 カブトVer.・クワガタVer.■卡带■Rocket Company■RPG
■角色扮演■2014年8月28日■1人■对应邂逅通信/无意识通信



3DS

从GB年代开始延伸至今的老RPG游戏系列之一，玩家需要通过更换机器人部件来组装自己的机器人并和敌人战斗，通过不断地战斗收集新的零件让自己的机器人更加强大。



项目	评价
画面	★★★★☆
剧情	★★★★☆
耐玩	★★★★★

胧月 游戏系统继承于7代，并做了不少优化，让游戏菜单更加一目了然。本作的机器人多达200种以上，作战方式也比起以往更灵活，也增加了游戏的耐玩度。剧情方面以侦探剧为主线，所以游戏中会出现不少的对话选项要让玩家去选择，这样的设定让游戏的趣味性比以往大大地提高。关卡迷宫设置得也很有解谜的味道，比如推箱子和水管工这样的益智类小游戏。不过游戏中可能会遇上几个BUG，比如战斗中的敌人突然消失还有迷宫机关失去作用可以直接通过等等，希望往后的作品在测试方面能做得更完善些。 **7**

库玛 以侦探类的剧情为主线，加上剧情中的推理要素确实让人眼前一亮，机器人的种类多达200种。战斗系统也比以往简便了不少，即使第一次接触该系列的玩家也能够轻易上手。 **7**

虫无兮 游戏有了不小的改变，新画师绘制的人物立绘虽然好看，但是和原有的3D背景不太协调。主人公的职业变成了侦探，除了战斗之外剧情中还融入了解谜要素，显得更有深度。 **7**

机灵粉碎者 神

■ガイストクラッシャーゴッド■卡带■Capcom■ACT■动作
■2014年9月4日■1～4人■对应邂逅通信



3DS

《机灵粉碎者》的资料篇，玩家以热血少年白银烈火为主视角，体验机灵粉碎者们与各种机灵和反派的热血战斗，见证一群少年为保卫整个星球的奋斗史。



项目	评价
关卡	★★★★☆
耐玩	★★★☆☆
画面	★★★☆☆

阿鲁 虽说这是一款子供向游戏，不过游戏内容却意外地厚道，不但故事模式的每一话都有大量剧情穿插其中，并且所有对话都对应语音，再加上特意搭配的“简单模式”，即使是小朋友也能轻松解决故事模式下的所有敌人，把这款游戏纯当成一部动画来欣赏也未曾不可。机灵的种类非常丰富，高手玩家也能在游戏中通过研究招式搭配、BOSS打法获得乐趣。不过遗憾的是，看似热血的剧情却很难引起玩家的共鸣，枯燥的关卡流程也让原本丰富的任务变成了累赘，这也许直接导致没多少玩家愿意为追加了新章节的本作买单。 **7**

虫无兮 新增的取消攻击、即时防御和兜后等要素将几个动作键更好地衔接起来，战斗显得更为流畅。攻击倍率则是让玩家积极使用形态切换。不过视角锁定和打击感做得还是差强人意。 **6**

乌冬 作为资料篇相比前作有了不少的进化，像是战斗高速化、连击提升攻击力倍率、EX形态的攻击可取消等，可挖掘性有所增加，即使玩过前作的玩家也能找到许多新的乐趣。 **8**

任天堂全明星大乱斗

■大乱斗スマッシュブラザーズ■卡带■Nintendo■ACT■动作
■2014年9月13日■1～4人■对应邂逅通信

3DS

黄金珍藏

游戏收录49个来自任天堂或第三方厂商旗下的角色，除了欢乐的大乱斗体验外，还有多种有趣的单人游戏模式供玩家玩个痛快。

总分 27

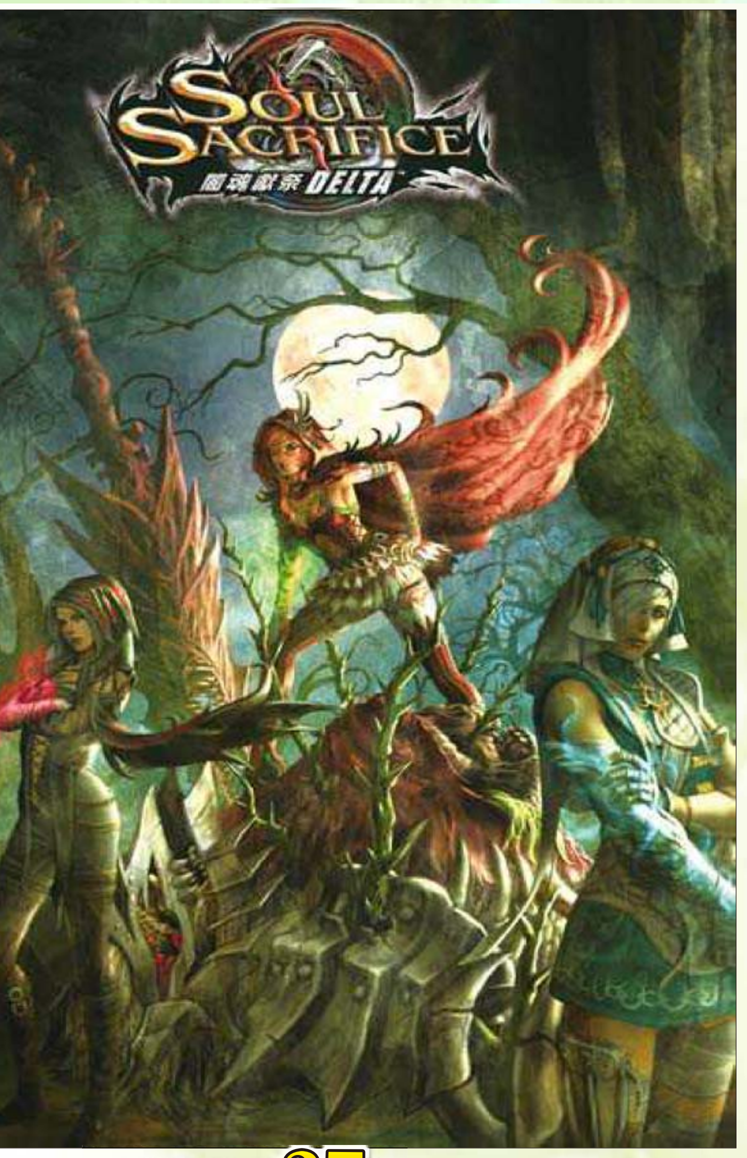
项目	评价
画面	★★★★☆
系统	★★★★★
耐玩	★★★★★

苍穹 除去“众乐乐”的元素外，单机部分的内容也异常丰富，多种玩法让人欲罢不能。场景、道具、必杀等众多“捏他”会令玩家在激战之余会心一笑。系统上技术性和娱乐性兼备，不同游戏心态的玩家都能找到自己需要的乐趣，收录的大量经典角色唤起玩家的怀旧共鸣。每名角色都经过了精心设计，操作虽然简单，但各招的性能仍需仔细研究，耐玩度相当高，除对战外的收集要素也异常丰富。缺点方面，一是读盘速度偏慢，二是角色平衡性欠佳，不过后者对一款乱斗类游戏的影响并非那么大，基本在可接受范围内。 **9**

白菜 本作没有因登陆掌机而让乐趣缩水，反而完美地将系列的乐趣发扬光大。高水准的画面、大量的参战角色，再加上支持网络对战，绝对是当今掌机平台最佳的乱斗类作品。 **9**

马修 角色阵容强大，收集要素也非常丰富，无论是与人对战还是自己玩单机，都会体验到不同的乐趣，此外画面及帧数也都令人满意。惟一的不足是出现爆炸效果时偶尔会有卡机现象。 **9**





黄金眼评分 27分 黄金珍藏 文 阿鲁

PSV	动作・狩猎	ACT
暗魂献祭 Delta		
暗魂献祭 Delta		
SCE	港版	2014年3月6日
1～4人	298港币	对应PSV TV
游戏时间：100小时以上		

2013年，一款带着奇异色彩的狩猎作品《暗魂献祭》闯入玩家的视线，猎奇的设定、奇特的世界观吸引了不少玩家的视线，炫丽的魔法效果和看起来脏兮兮、实际上场景刻画却意外精细的画面效果让人印象深刻。时隔一年后，《暗魂献祭Delta》以资料篇的形式重新走进玩家们的世界，虽然叫好不叫座，首周仅有四万多的销量，但游戏本身的优秀和厚道却是不容忽视的。

新势力带来新变化

作为资料篇，本作新增的要素可谓非常厚道，不但各种新魔物、新供物层出不穷，也引入了全新系统，旧有的部分要素也经过改善和加强，即便是老玩家在初玩本作时也有焕然一新的感觉。其中最直观的变化就是加入了新剧情和“格林”这个第三势力，从实际效果来看，这让原本纠结于是献祭还是救赎魔物的玩家多出了一个选择，游戏中更是顺势改变了部分核心系统，丰富了游戏的玩法；从剧情方面来看，游戏中花费了大量笔墨来描述新加入的势力——格林教团的相关事迹，对整个作品的世界观进行了补完。无论从哪一点来看，新势力的融入都是成功的，对于一款需要重新花钱购买的资料篇作品，必须通过足够多的变化来吸引玩家的视线，并让玩家乐在其中，这对于玩家来说钱才花得值，而对于游戏制作商来说才能真正做到取悦玩家的目的，让游戏获得更好的口碑，为后续作品积攒人气。



▲新加入的势力与原有势力形成三足鼎立的局面。

耳熟能详的“陌生”魔物

这次的资料篇里新增的魔物大都以《格林童话》中的角色为原型，其中更是不乏白雪公主、青蛙王子、灰姑娘这类大名鼎鼎的人物。不过以独特的方式来重新诠释这些其他作品中的角色是本作的一大特色，于是《格林童话》中的角色们纷纷以奇特造型出现在了游戏中。不得不说，对于大家熟知的《格林童话》中的那些角色、甚至是曾经在动漫或影视作品

中出现过的角色，在首次见到游戏中的同名角色时，多多少少都有那么些不适应，然后再看看这只魔物的相关介绍，完全就是一个个黑暗童话的版本，直接给那些曾对美好童话抱有过幻想的玩家来了致命一击，不过对于喜欢猎奇的玩家来说倒是一个不错的滋补品。



▲后面那个张牙舞爪的家伙就是“灰姑娘”。

系统变化带来的新鲜感

由于新势力的出现，导致原有的一些设定发生了变化，因此游戏在系统方面也做出了大量更新和变化，首先最值得关注的就是新增供物。由于每个供物都对应一种魔法，相当于其他狩猎游戏中的新武器，因此这自然成为了被关注的重点，不过遗憾的是这方面的新增要素并没有达到很好的效果，原因在于大部分供物的能力和效果，都是原作中已有供物的不同属性版本，真正意义上的新供物数量并不算多。但好在为了调整游戏平衡性，游戏制作方对大部分原有供物的性能、效果甚至出招动作都做出了调整，再配合上本作新增的心脏刻印、代价变换仪式、组合技等全新的系统，让游戏的操作手感和供物搭配的变化非常明显，不同势力对应的特有能力加成也真正让三个势力泾渭分明，以核心供物搭配出的各种流派自然也成为了玩家讨论的重点。



▲心脏刻印对能力的加成很高。

丰富的DLC内容

作为一款狩猎游戏，优秀的续航能力也是其需要达成的一个重要指标，本作在这点上做得非常好。在前作中，官方就早早放出了一张布满了阴影的图，每一个阴影都对应一个DLC人形魔物，自游戏发售之后便以每两周一次更新的频率提供免费下载，足足花了4个半月的时间才让图中的阴影全部展露真身，后期更是推出了与《讨鬼传》的联动魔物“业炎魔”。而作为资料篇的本作自然也继承了前作中把DLC进行到底的精神，除了不断更新的魔物和任务之外，更有可用来无限刷任务的“白纸页面”和后期更新补丁后追加的“无限魔宫”，联动魔物则增加了《自由战争》中的龙型魔物“迪欧内”，这让即便有着“快速狩猎”称号的本作也有足够多的要素让玩家流连忘返。



▲与《自由战争》联动的魔物“迪欧内”。

结语

经过两款作品的熏陶，《暗魂献祭》的大体形态也已经定型，但继续保持原有状态继续推出续作却不一定是好事，追加要素如此厚道的《Delta》，首周也只有堪堪四万多的销量这一点足以说明一些问题。独特的风格可以保留，但玩家更多的是需要新的刺激，希望二叔能继续努力，将更多的创意和点子融入到新作当中，让玩家看到一个不一样的正统续作。



三次元空间 3DS pace

任天堂3DS掌机情报专栏

进入立体的世界！

栏目主持 苍穹

9月20日开始接受预约的《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》限定版主机让各地的“口袋妖怪中心”都排起了长龙，制作人增田顺一也出现在东京浜松町店为新作造势。任天堂此举颇有些抢TGS风头之嫌（笑）。

8月29日

《洛克人》精神续作

由稻船敬二领衔制作的《蓝色雷霆闪电枪》被不少玩家视为“《洛克人》系列”的精神续作，该作登陆美服e商店虽然比日服晚了9天，但《神威闪电枪》这款8位版的ACT也于当日同步推出。玩家在该作中可以操作《蓝色雷霆闪电枪》、《神威9号》的主人公，在由像素构成的复古世界中展开战斗。



9月3日

伪·植物大战僵尸

本周e商店的更新较为乏力，日服除了上架《锦绣花园》这款2012年就已登陆美服的游戏外，由Collavier开发的《可变怪兽》是一款类似《植物大战僵尸》的塔防类游戏，玩家需要召唤各种怪兽、配合地形抵御敌人的攻击，使用“进化之素”还能令怪兽强化为各种形态。美服方面则更新了FC模拟游戏《街头斗士2010 最后一战》。



9月10日

纯正8位复古风

e商店日服上架了三款游戏，除了《小游戏 骑士与魔龙》以及手机平台的热门作品《2048》外，这里要特别介绍Ancient公司开发的《守护骑士 公主的心跳狂诗曲》。游戏的玩法是操作不同的角色抵御如潮般涌来的魔物，保护位于城堡中的公主。该作玩起了彻头彻尾的复古风，不单游戏画面是8位像素点阵，人设也采用了90年代标志性的漫画风格，由古代祐三、川口博史等名家编曲的8位BGM也十分热

血。官方还特地设计了游戏盒和说明书供玩家下载打印，经历过FC时代的老玩家一定能从中找到不少感动的元素。



9月13日

《口袋妖怪艺术学院》第三弹配信

9月13日～10月14日，《口袋妖怪艺术学院》推出第三弹免费配信，这次官方配信的是"异色MEGA耿鬼"。在有效期间玩家用3DS联网，在游戏中选择"フリ-ペイント"→"はいしんをチェック"即可下载。此外官方还通过Miiverse向玩家们募集"鬼系口袋妖怪"的主题画稿，优秀作品将于10月18日在官网公开。



9月17日

《闪乱神乐2 真红》第二弹DLC



继第一弹DLC"Waistdeep"过后，《闪乱神乐2》的第二弹DLC"Hipster"也如期发售，内容同样丰富，包括制服、泳衣、发型、饰品以及与本篇截然不同的关卡任务，售价810日元。本DLC的玩法变成了横版射击类，其中依然有喜闻乐见的福利元素。此外同日推出的还有系列首位可操作的男性角色"村雨"，售价800日元，不知道有多少玩家会买来看爆衣呢？

9月19日

《任天堂全明星大乱斗》补丁更新



首周销量即突破98万套的《任天堂全明星大乱斗》可谓势如破竹，游戏的实际素质也非常出色，无论单机、多人皆可乐在其中。本作在发售后不久就有玩家反映，如果在对战开始后立刻使用碧奇公主的下必杀技"野菜ひっこ抜き"，有一定几率被判为犯规。官方很快修正了该BUG，玩家也只有在更新了1.0.2补丁后才能继续展开网络对战。

9月24日

下载游戏三连发

日服e商店在经历了TGS期间乏善可陈的窘境后，次周一口气更新了三款作品——《危机50连发》是一款考验瞬间反应力的ACT，只用十字键和A、B键即可游玩，玩家的成绩对应网络排行榜；《便利店之梦》则是商店经营类SLG，玩家要考虑货架的布局、商品的配置、招募店员等诸多事项；《财宝猎人 逃出金字塔》是动作解谜类游戏，主人公要躲避重重机关，最终带着宝藏逃出神秘的金字塔。





索尼在本届TGS的展前，发布会上不仅公布了淡白粉色PSV将于11月13日发售的消息，也证实了《讨鬼传・极》、《梦幻之星 新星》和《限界凸记 萌录编年史》等游戏作品即将推出繁体中文版，这对众多苦于外语游戏环境的玩家来说无疑是天大的好消息。小编最近在玩中文版的《枪弹辩驳》，非常接地气的中文翻译十分契合游戏的氛围，能看到如此高质量的中文化游戏实在是让小编欣喜不已，因此希望来年推出的这些中文化游戏也能像《枪弹辩驳》这样，在保留原作氛围和融入当地的语言文化这两者间取得一个较完美的平衡。



《讨鬼传 极》前三弹DLC公布

DLC壹

第一弹DLC已于9月9日公布，所有玩家均可免费下载。DLC包含名为“热狂の鬼达磨”、“残影无尽”和“速攻任务：胧大乱”的这三个任务。在“热狂の鬼达磨”中玩家需要讨伐噬魂状态下凶暴化的自凝（オノゴロ）；“残影无尽”中玩家则要面对暗空跋扈（アンクウバッコ）；“速攻任务：胧大乱”是一个限时任务，玩家需要在7分钟内讨伐两只鬼火（オニビ）・胧和两只野槌（ノヅチ）・胧。



DLC贰

第二弹DLC已于9月16日开始免费配信，其中同样包含三个讨伐任务。在名为“速攻任务：集いし一击”的任务中，玩家需要在10分钟内打倒一只虚尸（ウロカバネ），除了BOSS外场景中还会出现许多小型怪妨碍玩家，如何避开它们迅速讨伐目标便是任务的关键；“蜘蛛り时々火事”中玩家需要讨伐一只深渊（ミフチ）和一只怨树坊（ショウケツジュ）；最后一个任务是“‘鬼’の狂骚”，玩家要面对处于凶暴化状态的深渊和八千切。

DLC叁

第三弹DLC预定10月2日开放配信，要注意的是免费配信只到11月10日，11日开始该DLC就会以191日元（不含税）的价格进行配信。该DLC包含一个名为“速攻任务：砂尘の圆舞”的限时任务和一个名为“鸟兽怒涛”



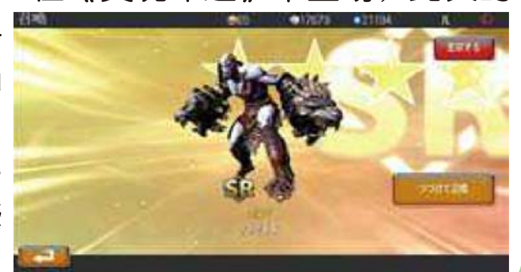


的连续讨伐任务。“速攻任务：砂尘の圆舞”中玩家需要在12分钟内讨伐30只鸣泽（ナキサワ）和一只冻波（イテナミ）；“鸟兽怒涛”则需要连续讨伐叫（オメキ）和牛头金刚（メズコンゴウ）。此外，本DLC入手的素材可以用来制作全新的“八潮”套装，让玩家的角色能够以一身清凉的装扮驰骋战场。

◀“八潮”套装。

《灵魂命运》与《战神》的联动活动开启

全世界范围内都拥有较高人气的“《战神》系列”在《灵魂命运》中登场，此次的联动活动为期间限定，主要分为两个内容：一个是将“《战神》系列”中的角色作为灵魂召唤，可召唤角色共有十二名，该活动从9月18日开始10月29日结束；另一个活动则是讨伐红色BOSS——战神，活动从9月18日开始，但只持续到10月9日的北京时间6点，因此感兴趣的玩家千万不要错过。





《枪弹少女》第二弹DLC配信开始

《枪弹少女》的第二弹DLC于9月24日正式开始配信。DLC中除了绅士们大爱的护士服外，还有与“《梦想俱乐部》系列”开展联动的“ノノノの制服”和“花里爱の制服”，护士服的售价为400日元（含税），制服的售价分别为一套450日元（含税）。内衣方面则有“スライムセット”、“铁壁のガ-ドセット”、“ボ-ダ-セット 其の一”、“アニマルセット 其の一”、“パンストセット”这五个套装，并且每个套装都分别包含三个内衣款式，每一套的售价为250日元（含税）。





本月PS+免费游戏一览

日服

游戏译名	游戏原名
Velocity 2X	Velocity 2X（英文版）
血饮狂刀	ドロ-スラッシャ-
钢铁奇兵 东京始战	ダマスカスギヤ　东京始战
秋叶原之旅2	Akiba's Trip2
逃脱计划	Escape Plan
苍翼默示录 连续变换扩张版	Blazeblue Continuum Shift Extend

港服

游戏译名	游戏原名
Velocity 2X	Velocity 2X（英文版）
Metrico	Metrico（英文版）
花	Flower（英文版）
灵偶异界	MIND≒0（日文版）
弹珠英雄 完成	Pinball Heroes Complete（英文版）
桌上冰球	Table Ice Hockey（中英韩文版）
超级猴子球 香蕉闪电战	Super Monkey Ball Banana Splitz（英文版）
街头霸王对铁拳	STREET FIGHTER X TEKKEN（中日英韩文版）
台球王	Hustle Kings（英文版）

美服

游戏译名	游戏原名
Velocity 2X	Velocity 2X（英文版）
车手乔伊	Joe Danger
TxK	TxK
PS全明星大乱斗	PlayStation All-Stars Battle Royale

欧服

游戏译名	游戏原名
Velocity 2X	Velocity 2X（英文版）
车手乔伊	Joe Danger
Metrico	Metrico
费兹大冒险	FEZ
TxK	TxK
心跳宇宙	Doki-Doki Universe
变形	Proteus
PS全明星大乱斗	PlayStation All-Stars Battle Royale
乐高蝙蝠侠2 DC超级英雄	LEGO Batman 2：DC Super Heroes
乐高哈利・波特 5-7年	LEGO Harry Potter：Years 5-7

跨服试玩？pkg的奇妙打开方式

各位过去是否有因为玩不到他服的试玩版游戏而只能看着别人的试玩视频流口水的经历呢？这次就给大家介绍PSV的Package Installer程序，通过Package Installer可以直接安装从PSN上下载的pkg格式文件，而且可以不用通过PS3来转换，安装无需签证的软件和试玩游戏，这个程序其实在每台PSV里都有，只是用户模式中没有图标显示，所以需要经过特定的操作才能够使用。下面就给各位介绍一下具体的步骤。

步骤

①首先，现在PSV里设置关联邮箱，确保能够正常接收邮件，下面就以QQ邮箱为例。



打开PSV的Email图标后，添加邮箱，选择“其他”后，设置如上图，名称随意，邮箱就是自己的QQ邮箱，密码就是自己的QQ密码。

确定后会进入详细设定，设定如下图。

确定后，如果报错，则进入自己的QQ邮箱，点击设置-账户，把POP3/SMTP服务、IMAP/SMTP服务、Exchange服务三项都打勾后再次确认即可。





设置完后，用谷歌邮箱以链接的方式将以下内容发送给PSV的关联邮箱。

内容为：psgm:open?titleid=NPXS10031



注:用其他邮箱发的链接打开后会跳转到浏览器而不会打开Package Installer。

②在电脑上安装Qcma后，将需要安装的pkg文件放到Qcma的package路径下（对Qcma图标点击右键，点击setting可以看到路径，pkg文件需要自行去网上下载），再用USB连接PSV。



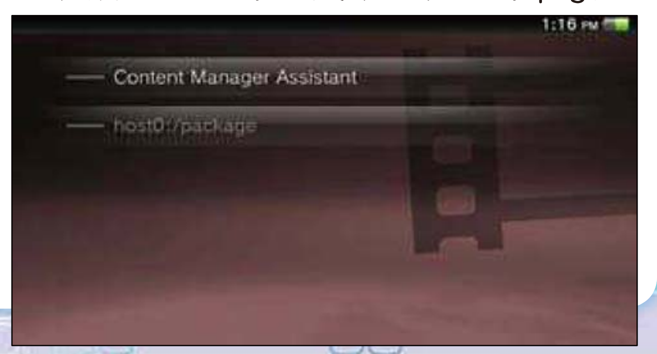
Qcma 0.3.2版下载地址：http://pan.baidu.com/s/1dDgqjqL

③然后在PSV里打开邮件点击链接，就会跳转到Package Installer程序，也就是开发机的pkg安装界面。





④重启Qcma，进入Package Installer，点击Content Manager Assistant，看到pkg安装包后，点击想要安装的文件后即可安装pkg。

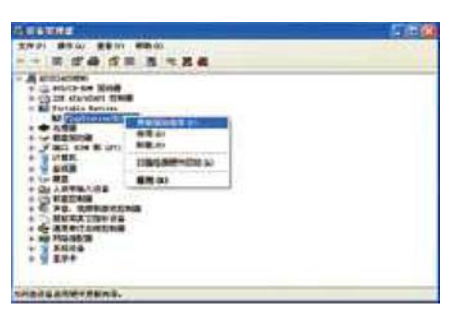




提示

若在步骤④进入Package Installer时Qcma没有任何提示，那么就打开电脑的“设备管理器”（对着“我的电脑”右键-设备管理器），找到PSV连入电脑的驱动后，按照下图操作，要注意的是别让你的PSV进入待机状态了，否则有些选项会找不到。

1.右键后点击“更新驱动程序”。





2.选择“从列表或指定位置安装（高级）”后点击“下一步”。

3.选择“不要搜索。我要自己选择安装的驱动程序”后点击“下一步”。



⑤安装完成，回到PSV主界面后可以看到刚才安装的游戏。





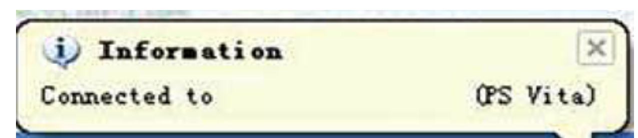
4.选择“PS Vita Type B”后点击“下一步”。

5.安装完毕。这时我们在“设备管理器”中会看到驱动已被更换。





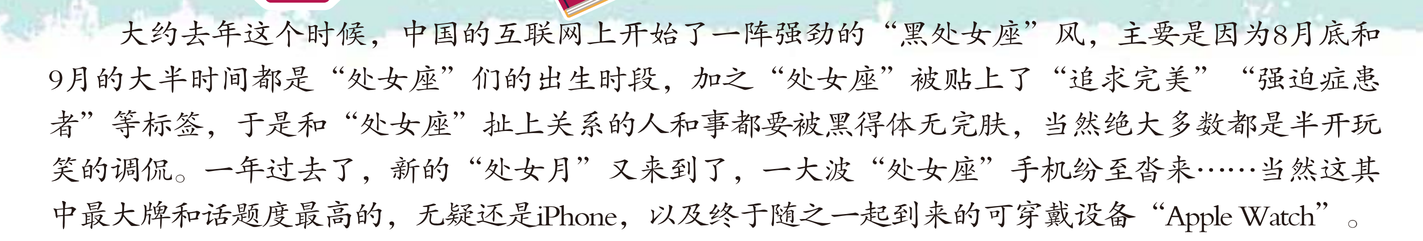
6.重启Qcma，启动PSV里的“内容管理”并连接电脑，若Qcma出现以下提示，就表示你成功了。然后继续进行步骤④。



注:这样的方法只适用于不需要通过认证就能使用的软件和游戏，比如试玩版游戏和DLC，如果是需要连接外服的免费网游，虽然能够下载，但始终要挂代理才能够连上国外的服务器，适合给那些想玩其他服独有免认证游戏的玩家，当然这毕竟不是正常的安装方式，所以部分游戏安装会出现报错也是正常的。

便携领域





大约去年这个时候，中国的互联网上开始了一阵强劲的“黑处女座”风，主要是因为8月底和9月的大半时间都是“处女座”们的出生时段，加之“处女座”被贴上了“追求完美”“强迫症患者”等标签，于是和“处女座”扯上关系的人和事都要被黑得体无完肤，当然绝大多数都是半开玩笑的调侃。一年过去了，新的“处女月”又来到了，一大波“处女座”手机纷至沓来……当然这其中最大牌和话题度最高的，无疑还是iPhone，以及终于随之一起到来的可穿戴设备“Apple Watch”。

情报室　剧透大半年，iPhone 6和Apple Watch终于现身



虽然整个9月的新手机数量和质量都堪称“优异”，但是其中最引人注目的仍然是苹果的iPhone，几乎从进入2014年开始，关于iPhone 6的新闻便接踵而至，在大半年甚嚣尘上的“剧透”之后，美国当地时间9月9日上午10点，苹果在当年发布Macintosh的故地Flint Center，正式发布了全新一代iPhone以及可穿戴设备。

这场万众翘首以待的年度大戏尽管被“剧透”得早就没有太多的新鲜感，但在短短的一个多小时里，它依然上演了精彩的桥段。

iPhone 6 和 iPhone 6 Plus：意料之中的升级





与此前传闻不同，4.7英寸的iPhone被命名为“iPhone 6”，5.5英寸的则被命名为“iPhone 6 Plus”。屏幕方面，表面是2.5D的康宁大猩猩玻璃（并非之前传闻的蓝宝石材质）。为了维持视网膜级（Retina）的显示效果，iPhone 6和Plus的分辨率均有所提升，iPhone 6为1334×750像素，其像素密度与目前的iPhone 5s同为326ppi。而5.5英寸的iPhone 6 Plus分辨率为1920×1080像素，其像素密度达到了401ppi。

厚度方面，iPhone 6是6.9毫米，iPhone 6 Plus是7.1毫米。针对大屏，两款新iPhone做出了相应优化。比如其中的单手模式，通过“双摸”Home键即可触发。横屏时，iPhone也能像



iPad那样展示更多的内容。

二者都采用了全新的A8处理器——苹果旗下的第二代64位移动芯片。采用20纳米加工工艺，比上一代速度加快了25%，是初代iPhone的50倍。苹果表示，更先进的加工工艺，能够让A8在更长时间内全速运行，而且不会增加发热量。A8当然也支持今年WWDC上发表的苹果游戏接口Metal，目前Metal已经获得超过十家游戏大厂的支持。相比首代iPhone，iPhone 6的图像性能提升了84倍。



续航方面，相比iPhone 5S两台新iPhone都有所提升，其中iPhone 6的3G通话时间从5s的10小时延长到14小时，6 Plus的3G通话时间更有24小时之多。

摄像头依然是800万像素，不过它配备了新的iSight传感器，降噪、对焦速度都比上一代有所提升。两款新iPhone的摄像头采用了新的感光元件，被称为Focus Pixel。新感光元件还能测量被摄物的景深距离。还有更快的人脸对焦，以及笑脸快门功能，iPhone 6 Plus的摄像头更是支持OIS光学防抖。



价格方面，附带两年合约的iPhone 6在美国以199美元起售；附带两年合约的iPhone 6 Plus以299美元起售。香港地区，iPhone 6裸机售价5588元港币起（约合4424元人民币）；iPhone 6 Plus裸机售价6388元港币起（约合5057元人民币）。iPhone仍然不支持内存卡扩展，但除了原有的16/64GB内存版本（取消了32GB版本）外，还加入了128GB超大容量版本，可满足不同用户的需求，当然价格同样也增加不少，128GB版本在美国的价格高达399美元（两年合约）。

iPhone 6和iPhone 6 Plus自9月19日起，在美国、加拿大、法国、德国、英国、香港、日本、新加坡和澳大利亚9个国家及地区首先发售，9月12日起开始预售。遗憾的是，本次首发国家没有中国内地，而且直到完稿时也没有任何官方发售日期被公布。

Apple Pay：极简单的移动支付



除了iPhone本身，Apple Pay或许才是新一代iPhone最大的亮点。库克表示，苹果的目标是——代替你的钱包。Apple Pay的使用方式非常简单，通过内置在iPhone 6和iPhone 6 Plus的NFC芯片以及TouchID技术，来一键完成金钱的支付。

Apple Pay整合了Passbook，用户可以使用其苹果账号已经绑定的信用卡，也可以通过拍照增加新的信用卡。

安全方面，苹果表示Apple Pay不会向商家提供用户的信用卡号等信息，而改为使用一次性的支付号码和动态密码。同时苹果公司也不保存用户的支付记录。

Apple Pay的所有支付信息都进行加密，用户可以通过“Find my iPhone”服务来关闭所有的支付功能。因为信息并不储存在设备上，因此用户不必担心丢失iPhone时的信用卡安全问题。

Apple Pay已经与美国主要的银行（包括美国运通、摩根大通、花旗银行、美国银行等）、数家信用卡公司（包括Visa、MasterCard、American Express等）展开合作，另外在全美有超过22万家零售店将支持Apple Pay，而且很快，全美超过80%的收银台将支持Apple Pay。这其中当然包括所有Apple Store。同时，它也可以与众多第三方应用结合，例如在Uber上订车，在MLB上订票等。

据研究机构Forrester Research称，美国移动支付市场的规模将会从2012年的128亿美元增长至2017的900亿美元。但移动支付市场的格局现在正发生变化，大多数信用卡发行机构正在推动美国零售商们升级他们的支付终端，以接受芯片式借记卡和信用卡这种较为安全的支付方式。

Apple Pay服务最早在10月正式开启。苹果表示正在努力将Apple Pay推往更多国家。

Apple Watch：功能丰富，惊喜不足



发布会的最后，苹果公布了“One More Thing”，果然是传闻已久的可穿戴设备——Apple Watch，作为苹果全新的产品线，它的风头俨然盖过了新一代iPhone。

设计上，Apple Watch的表盘是方形的，有18K金、皮革、塑料等6种表带，可自由更换，表带通过磁铁相吸扣住。Apple Watch采用柔性视网膜屏幕，表盘采用蓝宝石材质，不仅支持触摸，还支持压力感应操作。



Apple Watch搭载苹果全新开发的S1处理器，支持MagSafe感应式无线充电，背部集成了众多感应器，其中背面的LED可以监测心率。Apple Watch右边的表冠是交互的核心，转动能够放大和缩小。当使用者举起手时，Apple Watch就会自动开启。

Apple Watch主界面由一系列原型小图标组成，旋转手表旋钮可以放大。这个旋纽充当了Home键的功能，可以立即返回主界面。

与之前的很多智能手表产品一样，Apple Watch可以实现显示通知及日程、查看地图进行导航、控制音乐播放、接打iPhone上的电话、接收短信并语音回复等操作，同时也支持健康监测和Siri。Apple Watch还搭载了Fitness和Workout应用，Fitness用于监测用户体征，Workout记录用户数据。

Apple Watch还具备一些有趣的交互功能，朋友之间可以通过即时绘画进行沟通：当一方用户在屏幕上画出和朋友约定好的符号时，另一方的Apple Watch上会同步显示这个图形。

Apple Watch同样开放应用商店，开发者可以利用WatchKit，给Apple Watch开发第三方应用。Apple Watch支持iPhone 5以及之后的设备，并同样支持Apple Pay。



Apple Watch包括两种尺寸和三个系列，分别是普通版、运动版、The Edition版。它的最低售价为349美元，将于2015年初上市。遗憾的是，关于Apple Watch的续航能力发布会上并未提及。

注：本栏目介绍的游戏均已配信。

Android/iOS

封印勇者 扫雷岛与天空迷宫

封印勇者！ マイン島と空の迷宫

■ SEGA ■ 日版 ■ RPG ■ 本体免费

本作采用道具收费制，将PC自带的扫雷游戏与角色扮演相结合，玩家要从迷宫中各层铺开的无数石块里找到隐藏的魔像并将其封印。首先点击颜色较浅的石块，将其破掉后能增加玩家角色的移动范围，在这项作业的过程中，可能会出现隐藏着魔像的紫色石块，或者是标记有数字的地板。数字地板表示以该处为中心的九宫格内存在的魔像数，以此为线索，准确地判断出石像的具体位置。长时间触摸屏幕上的石块，可尝试对魔像加以封印，如果点击的石块中藏有魔像则判定为封印成功，角色回复HP的同时，还能获得促进生命树生长的“魔像之泪”；判断错误的话则会受到伤害。除扫雷外，本作也包含战斗要素。当封印的魔像达到一定数字，便可开启当前楼层的门，里面有强大的BOSS等待着玩家挑战。





Android/iOS

解谜战斗讨鬼传

クイズバトル讨鬼传

■ Koei Tecmo Games ■ 日版 ■ PUZ ■ 本体免费



本作是《讨鬼传》的问答类外传游戏，玩家依旧扮演鬼府的一员，与鬼怪抗争到底。游戏以不同“领域”来区分章节，完成一个章节的所有任务后新章节才会开启。御魂是原作的重要要素，在本作中更是成为了战斗主力，玩家要在游戏中收集御魂组成队伍，在与鬼怪战斗时只要答对问题就能让御魂发动攻击。问题以卷物的形式出现，分为“初”、“中”、“上”等不同难度，卷物中央则标明了问题的种类，答对高难度问题可对敌人造成更高的伤害。和其他问答类游戏一样，玩家可以通过快速答对问题以及使用御魂的技能来重创敌人，发动名为产魂之刻（ムスヒノ刻）的能力后可以进入快速答题环节，所有题目均为判断题，最终会根据玩家答题的正确数量对敌人造成大量伤害。游戏本体免费，部分道具收费，想组成一支稀有御魂队伍，那就多多杀敌和课金吧。









Android/iOS

魔法科高校的劣等生 遗失之零

魔法科高校の劣等生 LOST ZERO

■ Square Enix ■ 日版 ■ RPG ■ 本体免费

本作是改编自电击文库高人气轻小说《魔法科高校的劣等生》的魔法战斗题材RPG。以引入原创角色的方式，让玩家融入主人公们所在的国立魔法大学付属第一高校，展开原创的故事。玩家作为“零乃”家族的长子，与妹妹零乃真夜香一起编入一高，由于其家族魔法“术师增幅”的特异性，学校指派了原作主人公司波达也与司波深雪陪同行动。围绕着这一系统外魔法的阴谋逐渐浮出水面……

游戏系统与市面上多数卡片RPG类似，玩家将印有各种角色的卡片装入C・A・R・D装置中，即可在战斗中使用这些角色在卡片上的技能。战斗中当角色头顶的魔法槽随着时间填充满后，通过简单的点击，即可发动华丽的魔法进行攻击。游戏剧情以任务制的方式推进，完成任务后即可一步步解锁新的剧情。在日常交流部分与同伴对话、加深羁绊的话，还能提升该同伴的能力。本作为本体免费，道具收费。目前双版本均已放出下载。



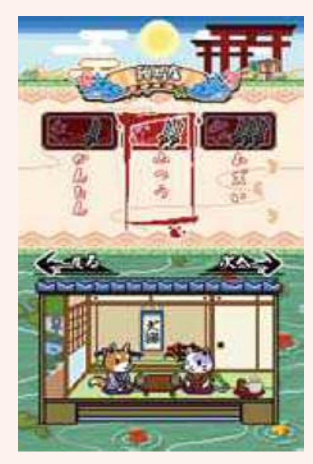




Android/iOS



游戏以古代日本为舞台，主人公是有点天然呆但非常热血的狗武士和认真专注的猫武士，他们一边浪迹天涯一边与妖怪战斗，捍卫着日本的和平。本作是一款自动卷轴类的防御型游戏，玩家只要点击画面右侧徐徐靠近的敌人并划动就可以让画面左侧的狗武士和猫武士对敌人发动攻击，游戏的操作虽然简单但颇具畅快淋漓之感。在路上偶尔会有宝箱掉落，将它们破坏的话可以获得秘传卷轴和用于体力回复的道具等。将多只妖怪同时打倒就会发生连击，而一次性就击杀敌人则可达成连锁，多触发连击和连锁就可以获得较高的分数，在达到了特定条件后角色还可以入手强化装备。游戏场景不仅带有古朴的东洋风情，也采用了让人倍感怀念的点阵画面，主角和妖怪的设计也走的是可爱路线，整体来说是一款素质上乘的小品之作。





Android/iOS



昔日光荣公司的名作《大航海时代》在时隔多年没有推出续作后，竟然带着正统序号“5”转战到了页游和手游平台，这令众多玩家始料不及。

本作秉承了系列的基本玩法，玩家要招募航海士、组建自己的船队，驾船乘风破浪、在广阔的世界里航行。系统的核心分为探险、贸易和海战——探险部分可探索未知的海域、发现未被开发的土地、神秘的遗迹以及全新的特产品等；交易部分就是在各地以低价购入特产品，然后再到其他地方以高价卖出，这也是赚取资金、强化船队的基础；海战部分则需讨伐恶贯满盈的海盗，或是护送其他船队，通过武力扬名天下，不过“石头剪刀布”的战斗系统略显简陋。

5代引入了名为“复数海图”的全新系统，同一个海域存在着不同的航海图，当玩家达成任务或触发剧情，可以得到新的海图，将海图替换后就能令世界的地形发生变化，从而探索之前无法企及的区域。航海士则以卡片的形式出现，“课金抽卡+回复行动力”也是手游的惯用套路了。







Android/iOS



这里要为各位介绍的是一款手机平台比较少见的恐怖游戏。游戏的舞台是一个看上去就像是灵异场所的日式房间，主人公则被被子紧紧地包裹着，当幽灵出现时，玩家需要按住触摸屏让主人公躲到被子里。玩法看上去十分简单，不过躲在被子里的时候可是会消耗屏幕一侧的氧气槽，若是氧气槽归零主人公就会一段时间无法动弹。

幽灵出现之前会有听觉和视觉上的提示，玩家需要聚精会神去判断幽灵的出现时机，抓准幽灵出现的时机才能以最少的氧气存活下来。幽灵出现的场所五花八门，有时会从意想不到的地方钻出来吓玩家一大跳，如果被幽灵发现了，会根据幽灵出现的方式获得不同的称号。





迈向"G"级世界的第一步！

离本作发售还有不到一个月的时间，作为最后一次前线，这次把官方最近放出的消息进行了整合，包括了亚种怪物和G级探索任务等情报，各位猎人可以借此预热一下，为自己的G级旅程做准备。

文 乌冬
美编 Juxi

3DS	怪物猎人4 G	动作・狩猎	ACT
	モンスタ–ハンタ–4G		
	Capcom	日版	预定2014年10月11日
	1～4人	6264日元	对应周边未定
	相关报道：Vol.222、Vol.225		

新环境下诞生的亚种怪物





《MH4》登场的新怪物在《MH4G》中大部分都有了亚种，亚种不仅外观和原种不一样，在栖息地和攻击手段上也有着明显区别，下面来看看本作的7只亚种怪物。


前线狙击 Preview
两生种
鬼蛙亚种
荒鬼蛙
生息在火山地带的鬼蛙亚种，攻击外敌时会用发达的前颚挖出火药岩并咬碎引爆，因为这种习性，其原本红色的甲壳也被爆炸时产生的瓦斯和烟尘所染绿。
牙兽种
奇猿狐亚种
白猿狐
和原种比起来，白猿狐耳朵部分的骨头和组织有了一定的硬化，因此一般攻击打头部时会弹刀，另外原来的水属性攻击也变成火属性。
两生种
怪鲛亚种
虎鲛
虎鲛和原种最大的区别是可以让体液气体化，从而实现瞬间膨胀，并且膨胀后的攻击也很频繁，同时还会使用麻痹吐息，是一个让人难以靠近的对手。
93



蛇龙种

绞蛇龙亚种 水蛇龙

在冰海栖息的绞蛇龙亚种，原种放出的鸣甲在亚种身上变成了“拨水甲”，水蛇龙的水吐息可以通过分布在战场上拨水甲反射，从而从各个方向攻击目标。

甲虫种

彻甲虫亚种 斧甲虫

甲虫种

重甲虫亚种 炮甲虫

彻甲虫和重甲虫的亚种，和原种一样，也会通过合体来进行连携攻击，连携时斧甲虫会先用麻痹液限制目标的行动，然后炮甲虫再用口部发射出通过压缩体液形成的“甲虫激炮”给予目标重创。

影蜘蛛亚种

铗角种

骸蜘蛛





相较于原种，骸蜘蛛由于栖息在沙漠，所以不会通过织网来捕获猎物，取而代之的是潜伏在沙子中，等猎物经过就用巨大的铗角进行偷袭。

向未知树海挑战

G级探索也会登场





探索任务是《MH4》引入的新要素，《MH4G》自然也继承了下来，并且除了原来的下位和上位探索外，还加入了对应G级的“G级探索”，会有更加强力的怪物登场。另外作为探索地图的未知树海在本作也加入了新的区域。





未知树海追加区域1

干燥如同沙漠的地带



已经荒废的遗迹区域，区域的柱子都被蔓藤缠绕，猎人可以借助蔓藤到达区域的上层，不知道有着怎样的怪物栖息在这里。





未知树海追加区域②

巨大矿石遍布的神秘地带

随处都可见到紫色矿石的阴暗区域，应该是收集矿石类素材的场所，不过从设置了高低差地形来看，猎人在这里也有可能会和怪物遭遇。

公会任务上限解放

联机挑战危险度 MAX 的任务！

探索任务加强后，由探索任务衍生出来的公会任务自然也得到了强化，不仅任务等级上限比前作更高，还可挑战对应 G 级强度的怪物。

留意星数！



竟然出新现了危险度 11 的任务!?

▶公会任务的等级和危险度都已超过了前作。

新发掘装备

完成探索和公会任务后有机会得到叫作“发掘装备”的特殊装备。发掘装备在入手时会随机决定性能，并且随着完成的任务难度的提升，入手的发掘装备性能也会越好。《MH4G》的发掘装备中，发掘武器对应了新增加的蓄能斧和操虫棍，而防具也追加了新的系列。




甲虫系列（男性）




海龙系列（男性）

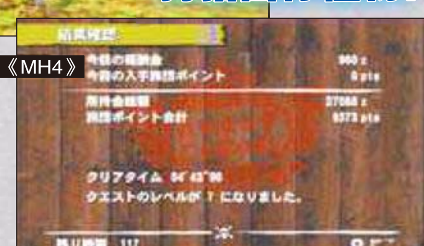
CHECK

公会任务与探索的不同

公会任务与探索虽然都是在未知树海进行，不过公会任务则比较接近于一般的任务，都是以打倒怪物为目标，并且三猫会导致任务失败，这是其和探索最大的不同。



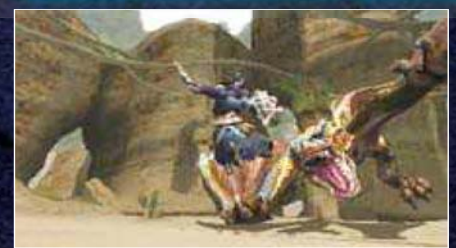
▼公会任务派生出来后目标怪物就是固定的，随着任务等级的提升，怪物的实力也会增强。



◀公会任务的内容由其从探索任务派生出来时决定。

狩猎目标怪物!

►前作的公会任务最高只有 100 级，本作则突破了这个限制。







新增加的怪物

从这下面这几张游戏截图可以确认骸蜘蛛和恐暴龙会在本作的公会任务中登场，另外虽然轰龙不是新的，不过战斗的场所都是本作新增加的区域。











未知的素材

G 级探索和高级的公会任务里可以采集到新的素材，用来制作挑战 G 级任务的新装备，所以探索的同时也被忘了多多收集。

►狩猎怪物固然重要，但别忘了采集素材也是狩猎生活的一部分。





勿忘采集!







麒麟系列（女性）





狱狼龙系列（男性）

光盘视频收录 POCKET HALO

文 马修　美编 Juxi

现在官方公布《Ω红宝石·α蓝宝石》的进度基本上是每月一次更新，而这次更新，主要是完善之前有关两大原始回归形态的主神的资料以及两大反派的资料，此外还公布了一些新的MEGA形态，另外原作中一个重要的NPC也公布了，会是谁呢?

3DS　角色扮演·迷宫探索　RPG

口袋妖怪 Ω 红宝石·α 蓝宝石

ポケットモンスター－オメガルビー－・アルファサファイア

Pokemon/Gamefreak	日版	预定2014年11月21日
人数未定	4936日元	对应周边未定

相关报道：Vol.223、Vol.225

芳缘神兽，更多资料公开！



原始古拉顿

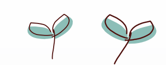
觉醒真正力量之时，古拉顿进入原始回归状态。该状态下不仅物攻特攻提升，还追加了新的火属性，相应技能也会更强强力。

特性：终结的大地

原始状态的特性为新的终结的大地，该特性下天气变为“强阳光”，期间除非部分口袋妖怪，常规的方法都无法改换该天气。



强阳光的特征



和晴天一样，会增强火系技能威力并使一些技能如太阳光线直接发射。不过求雨、放晴、沙尘暴、冰雹的技能效果无效，特性起沙、干旱、降雨、降雪的发动效果失效。而且无法发动水系攻击技能。另外，其他特性发动的天气效果都在5回合后恢复，而该天气只要原始古拉顿驻场，天气效果就会一直持续；而换下场的话则天气恢复。

▼强阳光天气发动。





▲对方求雨效果失效。

▼对方水系技能失效。



▼对方干旱特性发动失效。

技能：大地之剑




古拉顿的地系强力技能：大地之剑。

原始海皇牙



海皇牙觉醒真正的力量时进入的原始回归状态，该状态下的特攻和物攻的攻势更加强劲。

特性：起源的大海

原始海皇牙的特性为“起源的大海”，天气变为“强雨”天，强雨天气下除了部分口袋妖怪外，其他天气技能和特性均无效。



强雨的特征

和降雨一样，会增强水系技能并使得闪电的命中率变为必中。霸道程度则和强阳光一大同小异——求雨、放晴、沙尘暴、冰雹的技能效果无效，特性起沙、干旱、降雨、降雪的发动效果失效。而且无法发动火系攻击技能。另外，其他特性发动的天气效果都在5回合后恢复，而该天气只要原始海皇牙驻场，天气效果就会一直持续；而换下场的话则天气恢复。



▲起源的大海特性发动，天气变为强雨天。

►对方的冰雹技能无效。



▲对方的火系技能失效。



▲对方的天气特性发动失效。



技能：起源波动

海皇牙的强力水系技能：起源波动。





第三主神：雷库萨！

类型：天空口袋妖怪
属性：龙+飞
高：7.0m
重：206.5kg
特性：天气锁

雷库萨作为《绿宝石》的主角神兽，亦是第三世代芳缘地区的第三个主神，《绿宝石》中曾在海皇牙和古拉顿打得不可开交的时候从天而降，以其天气锁特性止住了两大主神混战导致的混乱天气，更阻止了它们的争斗。而在重制版中，海皇牙和古拉顿都有了的新的形态，且都具有霸道的天气特性，那么雷库萨该如何制止他们的争斗呢？



►雷库萨，会有新的MEGA形态或原始形态吗？

技能：逆鳞



►技能之逆鳞



▲技能之破坏光线



◄技能之流星群

天气锁特性

天气锁是雷库萨的特性，该特性会使天气的效果和影响无效化，但天气不会消失。事实上在以上原始海皇牙和原始古拉顿的特性所带来的天气的介绍中，并没有提到无天气和天气锁，难道除了以上两个特性的天气效果可以覆盖，难道天气锁甚至无天气也能起作用？

NPC角色

小充





▲◀初次相见，会给人感觉很不可靠……



▲不过在主角和父亲的鼓励下，小充也有了成为最强训练师的理想，心理状态也随之强大起来了！

和父母生活在橙华市的少年，性格懦弱内向，说话很有礼貌。

MEGA吊坠

涉及到口袋妖怪MEGA进化的重要道具，镶嵌在小充的吊坠中。



小充的精灵·艾雷特

一同成长而结成深厚友谊的MEGA艾雷特！





►小充并非新人，早在《宝石》原版中，他就在流程进行到橙华道馆时教授主角捉野生口袋妖怪，而这只MEGA艾雷特，便是他当初为主角演示时捉到的雄性拉露丝。

更多的反派信息

本次也更新了岩浆团和海洋团的更多消息，来看看吧！



岩浆团

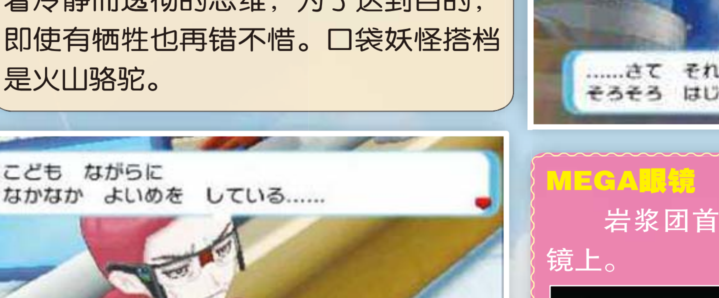
以人类的进化、发展为目目标，以扩张大地、增加人类的活动领域为目的的组织。认为人类发展关系到全世界的幸福，如果为了人类和妖怪共存而使得发展缓慢是很愚蠢的事。

首领・松藤



以人类的理想世界为追求的岩浆团首领，在意细节到有些神经质，以事实夹杂数字的表达方式来作为口头禅。有着冷静而透彻的思维，为了达到目的，即使有牺牲也再错不惜。口袋妖怪搭档是火山骆驼。



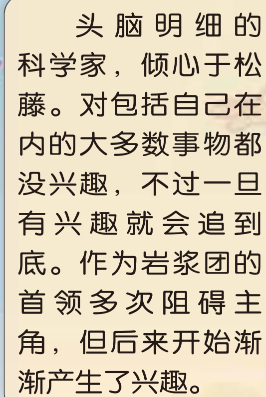


MEGA眼镜

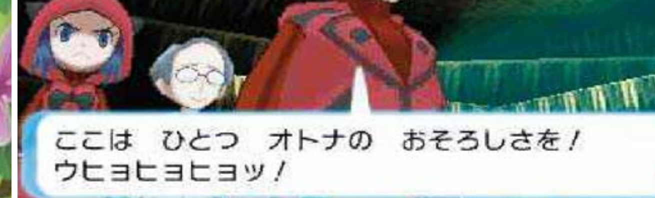
岩浆团首领松藤将键石镶嵌在眼镜上。



炎



平常表情温和，但心情兴奋时目光就会锐利起来。原本因为很照顾大家而受下属爱戴，但也有其觊觎岩浆团团长位置的传言。



炬

头脑明细的科学家，倾心于松藤。对包括自己在内的大多数事物都没兴趣，不过一旦有兴趣就会追到底。作为岩浆团的首领多次阻碍主角，但后来开始渐渐产生了兴趣。

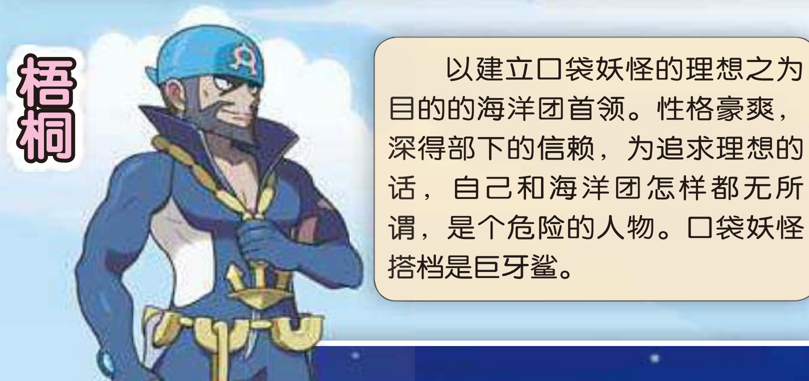




海洋团

以恢复口袋妖怪因人类欲望而失去的家园、扩充海洋为目的。认为海洋是一切生命的源泉，需要借助海洋扩张的力量来再次构筑口袋妖怪们的理想乡。

梧桐



以建立口袋妖怪的理想之为目的的海洋团首领。性格豪爽，深得部下的信赖，为追求理想的话，自己和海洋团怎样都无所谓，是个危险的人物。口袋妖怪搭档是巨牙鲨。

MEGA之锚

海洋团首领梧桐所携带的MEGA石，镶嵌在他的船锚项链上。



泉





海洋团的首领之一，可以说是海洋团的头脑，人前人后都严格，个性上表里如一，颇有行动力，不论男女，在团院内都有很多FANS。

潮



具有摔跤手般的壮大体格和坚强的精神力。曾经被梧桐救过，因为对梧桐作为救命恩人所仰慕。并把梧桐的理想视作自己的理想，为了实现它就算搭进自己这条命也没关系。



新的MEGA进化

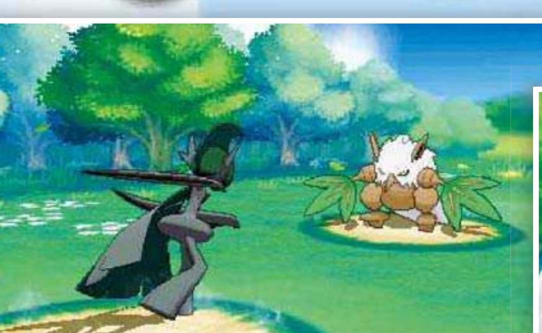
前文中我们提到了三个口袋妖怪，分别是小充的艾雷特、松藤的火山骆驼和梧桐的巨牙鲨，而本次都公开了它们的进化形态，这里我们一起展现给大家！



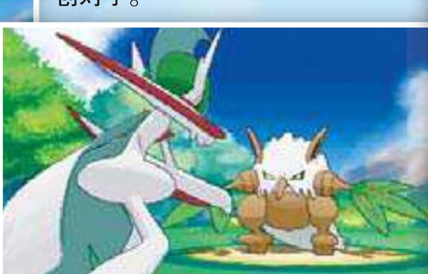
MEGA艾雷特

类型：刀刃口袋妖怪
属性：超能+斗
高：1.6m
重：56.4kg
特性：精神力

双腕出现了板状护具，同时后背变为了头盔与斗篷，使之看起来如骑士一般。可以根据情况双臂同时使用精神力量形成刀刃，以二刀流的姿态战斗。MEGA进化后特性变为精神力，攻击、速度则进一



◀▼▶MEGA艾雷特使用肉搏重创对手。





MEGA火山骆驼



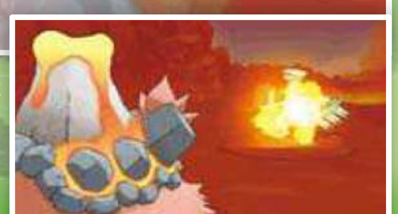
类型：喷火口袋妖怪
属性：火+地
高：12.5m
重：320.5kg
特性：全力攻击



驼峰变成一个巨大的活火山，体内的岩浆持久沸腾。极度讨厌水和湿气，性格亦变得冲动急躁，若对方威吓更会试图反复喷发。MEGA进化后，特性变成了将追加效果转变为伤害的全力攻击。虽然能力普遍被提高，但速度会进一步下降，尝试后手作战吧！



◀▲▶使用技能喷火。







MEGA巨牙鲨

类型：凶暴口袋妖怪
属性：水+恶
高：2.5m
重：130.3kg
特性：强壮之颚

口腔内的利牙变得更加尖利，头部也长有尖刺，可以多次重生。黄色的花纹是它战斗中留下的伤痕，在爆发性的推进下，其瞬间时速可以超过200公里。MEGA进化后全部能力提升，特性强壮之颚能提高牙咬技能的威力。



▶使用技能咬碎。







其他新消息

口袋妖怪银行

支持《Ω红宝石・α蓝宝石》，上传到《口袋妖怪银行》后，由于《银行》靠机器识别，所以在《Ω红宝石・α蓝宝石》和《X・Y》的两作四个版本中的任何一个，插到该机器上都能下载到之前上传的口袋妖怪。



PGL

PGL（Pokemon Globalink）即口袋妖怪全球连接，在《Ω红宝石・α蓝宝石》发售日，PGL也开始与新作对应，记载玩家难忘的冒险并分享快乐。





预约特典

本次两作的预约特典为海洋堂的原始古拉顿及海皇牙的手办，分别与游戏版本对应。包装版特典还有画册、海报等。如果是下载版，则可在序盘便可入手16个迅速球，在战斗第一回合时捕获度修正为4（普通为1），其高捕获率对初期扩大队伍有相当大的作用。



▶原始海皇牙和原始古拉顿的海洋堂手办。



◀迅速球，开战后便投出会大大增加收服成功率。

即使失去人类的姿态，

光盘视频收录

文 苍穹 美编 sienna

“《世界树迷宫》系列”的最新作公布，出人意料的不是5，而是以《新·世界树》之名展开的全新系列。前作《千年少女》在继承系列精髓的基础上，加强了角色塑造和剧情表现。而此次的故事，则是以2代的舞台——海·拉加德公国展开的。

3DS

角色扮演·迷宫探索 RPG

新·世界树迷宫2 巨龙骑士

新·世界树の迷宫2 ファフニールの骑士

Atlus	日版	预定2014年11月27日
1人	6458日元	对应周边未定

剧情 Story

主人公隶属的“米兹加鲁兹（ミズガルズ）图书馆”专门负责调查世界之谜和各种传说，在受到加雷德尼亚（カレドニア）公国的委托后，他要与挚友弗拉维奥一同护送公主雅利安娜前往海·拉加德（ハイ·ラガ－ド）公国。公主此行的目的地是名为“金伦加（ギンヌンガ）”的遗迹，那里将举行百年一度的仪式。然而当一行人踏入未知的遗迹时，主人公的身体突然发生了异变，眼睛变红、身体硬化，如同异形一般……等待着他们的究竟会是怎样的命运？

与正统系列不同，《新·世界树迷宫》的“剧情模式”会提供给玩家几名固定角色，用他们来体验游戏中的曲折故事。喜欢自创角色的玩家仍旧可以在“经典模式”中自由创建人物、组成队伍，对庞大的树海迷宫展开探索。



也要守护与你的约定！

主人公

声优：绿川光
职业：巨龙骑士

在米兹加鲁兹图书馆长大的孤儿，于任务途中获得了变身为异形之物的能力，右手带有特殊的刻印。

主人公变身后

弗拉维奥（Flavio）

声优：浪川大辅
职业：游侠

主人公的发小，米兹加鲁兹调查队的一员。个性开朗、乐于助人，经常吐槽缺乏常识的同伴，活跃团队的气氛。

雅利安娜（Arianna）

声优：种田梨沙
职业：公主

加雷德尼亚公国的公主，彬彬有礼、文静大方。但由于不谙世事，也经常会做出一些天真的举动。

贝尔特兰（Bertrand）

声优：藤原启治
职业：圣骑士

主人公一行在造访金伦加遗迹时偶然遇到的大叔，缺乏责任感和干劲，完全不像圣骑士应有的作风。

克萝伊（Chloe）

声优：井口裕香
职业：巫医

与贝尔特兰同行的少女，沉默寡言，只对自己感兴趣的事采取行动。一旦开口就言辞犀利，其实并没有恶意。

▲主人公的变身有回合限制，战斗中可用的技能也会发生变化。

▲本作的过场动画依旧由 Madhouse 负责。

冒险者公会与料理店合为一体？

本作中冒险者的据点是海・拉加德公国的直营料理店，玩家在树海迷宫中收集到的食材可以在此做成料理。新菜式研发成功后不但能够强化全队的能力，还可以卖出作为资金，用于都市建设和开发。



▲除了料理的开发与宣传外，料理店中同样也能履行冒险者公会的职能。



▲选择食材、开发料理，还可以看到料理的具体功效。



▲针对公国的不同区域，推广不同的菜式。





雷吉娜（Regina）

声优：小林优

海・拉加德公国直营料理店的厨师，同时也是巡查大臣的孙女。对工作认真努力，但却并不太擅长与人相处。



▶▼新菜式开发成功，本作中有超过70种料理供玩家尝试。



◀发生祭典或国王巡视等事件时，收益也会大幅上涨。

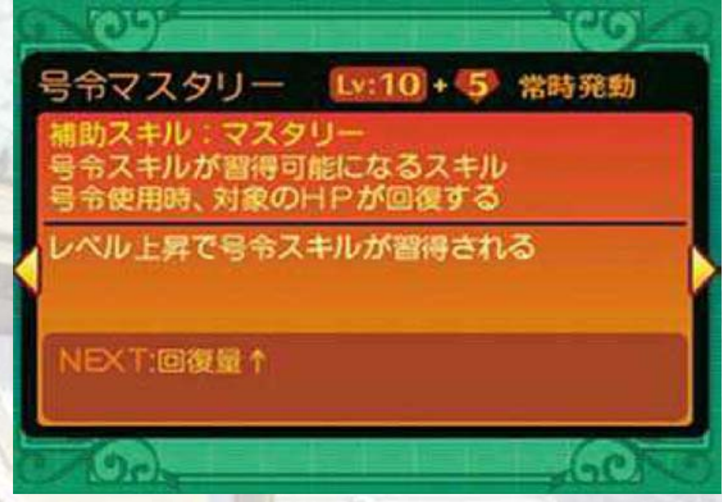
魔石系统大幅进化！

《千年少女》中初次登场的“魔石”（グリモア）系统在本作中继续沿用，装备上魔石后，角色可以使用其他职业的特技。2 代中还追加了魔石交易和回收系统。



▲玩家的公会卡界面中会显示角色装备的魔石，作为邂逅通信的交换要素。





▲角色可装备的魔石数量随着等级的提升而增加。







▲当其他冒险者持有自己想要的魔石时，就可以提出交易。



▲将不需要的魔石回收，有可能提炼出截然不同的新魔石。

戦国無双 Chronicle 3

光盘视频收录 POCKET HAO

文 苍穹　美编 Juxi

《战国无双 编年史》作为3DS的首发游戏之一，以四人切换和“战技”系统在战略性方面受到了玩家的肯定。如今官方宣布系列第三作将登陆3DS和PSV双平台，《Z54》中的神速动作、无双极意等操作也会延续到新作中。（本文游戏截图均为PSV版。）

3DS/PSV

动作·一骑当千　ACT

战国无双 编年史 3

战国无双 Chronicle 3

Koei Tecmo Games	日版	预定2014年12月4日
1人	6264日元（3DS版）/7344日元（PSV版）	对应周边未定

“史实”与“假想”交织的历史！

本作的主模式“无双演武”依旧以原创主人公的视点展开，玩家可以从不同的角度体验战国史。除了遵照战国历史的史实路线外，本作还引入了假想剧本，当玩家满足一定的条件，就可以触发假想事件，从而开创出与史实截然不同的未来。



▲三方原之战，德川家康率领三河武士奋力阻击武田的上洛大军。

史实剧本



▲玩家的自创角色与本多忠胜、稻姬等人合力掩护家康撤退。



►战斗结束后武田信玄病情恶化，“甲斐之虎”后悔自己太晚上洛、含恨而终。

111

假想剧本





▲武田信玄顺利与上杉谦信结成同盟，无后顾之忧后他决定提前两年上洛。



▲玩家与真田幸村、上杉谦信等武将的友好度上升后，触发假想事件、开启“信玄上洛战”。

►玩家的自创角色与真田兄弟并肩作战，成功击溃织田、德川联军。

延续《编年史》的独有特色

角色切换

“《编年史》系列”允许玩家操作4名角色参与战斗，不同角色间的走位相互独立，玩家的调度将对能否顺利完成战场任务起到重大影响。



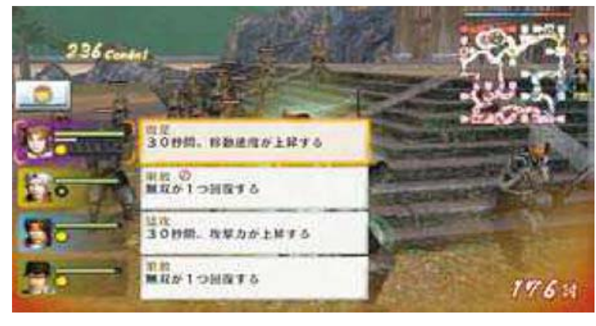
▲在操作一名角色的同时，可以控制其他三人的走位。



▲PSV版点击屏幕左侧的头像即可实时切换操纵角色。

战技

每名角色都有不同效果的战技，在前两代中战技与影技、无双奥义・皆传一样，都是消耗练技数发动的，本作则追加了一个单独的战技槽，以免除对其他系统的限制。



▲适时发动战技，令战斗向对我方有利的方向发展。

友好度

自创角色作为玩家在游戏里的分身，可以触发各种各样的事件，在对话中选择合适的选项，能令无双武将的友好度上升。在前作中友好度影响武将的加入和秘藏武器的获得，可谓至关重要！





▲选择“出仕织田家”，羽柴秀吉的友好度上升。

来自《战国无双4》的全新系统

神速动作

神速动作以△键起手，兼具攻击范围和移动距离，是清扫杂兵的强力招式，但对敌将不容易奏效。



▲发动神速动作，将沿途的杂兵一扫而空！

杀阵

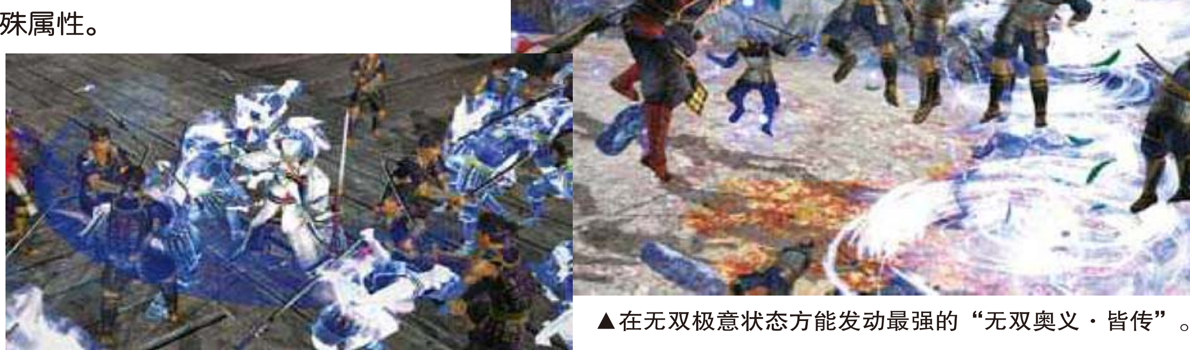
将敌方武将的体力削减至一定值、或是在其攻击的瞬间按下防御键，导致对方气绝时方可发动的大威力招式。



▲锁定单体的杀阵能对敌方武将造成巨大伤害。

无双极意

练技槽达到最大值时可进入无双极意状态，我方武将全身无敌，且所有招式的威力、范围尽皆强化，攻击附带特殊属性。



▲在无双极意状态方能发动最强的“无双奥义・皆传”。

初代《猛将传》的要素复活！

系列粉丝熟悉的“练武馆”模式在本作中复活，玩家需要在限定时间内达成陆续出现的挑战任务，尽可能地夺取高分，获得的分数也对应网络排行榜。



►“练武馆”模式其实与《编年史2nd》中的“猛将演武”颇为类似。



BRAVELY SECOND™

3DS	角色扮演	RPG
勇气2		
ブレイブリ－セカンド		
Square Enix	日版	发售日未定
1人	售价未定	对应周边未定

以无法预测的剧情和富有战略性的系统而备受好评的《勇气原点》，其正统续作终将登场。《勇气2》的故事发生在前作结束的数年之后，前作女主人公阿妮艾丝依旧是剧情中的关键人物，新的女主人公玛格诺莉亚也将在本次“前线”中展露其各职业下的姿态。

文 胧月 美编 香山

救出被囚禁的法王阿妮艾丝

前作中与同伴们齐心协力拯救了世界，如今坐上了濒临瓦解的“水晶正教”的法王宝座。为了与对立的艾塔尔尼亚公国实现永久的和平，她呕心沥血，与世界各国的要员保持良好的交往关系，却在和平调印仪式的中途被不明人物劫走。劫走她的人有着怎样的真面目，其目的又是什么？



加特拉提奥大圣堂

阿妮艾丝·欧布莉裘

水晶正教的法王，本身是风之水晶的巫女，将自己的全部生涯奉献给水晶。



作为人民朝拜圣地时必定会投宿的城市，从古代开始就保持着繁荣昌盛的景象，各国贵族和名门纷纷在此建造别墅。城市北方耸立着巨大的信仰之门，是保卫圣地的重要军事设施，驻扎着水晶正教引以为傲的正教骑士团。

玛格诺莉亚·阿琪

▲▶玛格诺莉亚在圣堂中与阿妮艾丝面对面，可以看到此时的阿妮艾丝还是自由之身，之后究竟发生了什么呢？

本作的女主人公，和端庄的阿妮艾丝一比，俨然是小恶魔般的性格。

拉克利卡的谜之建筑

▶曾在前作中登场的沙漠国家拉克利卡，整体外观看起来并无巨大变化，但城市的上空锁着一个不明几何体，国家又将陷入某种厄运之中吗？

玛格诺莉亚的各职业造型公开

玛格诺莉亚自称是被魔王毁灭的月之居民的最后幸存者，担当本作女主人公的同时，自身也被重重谜团包裹。她是目前公布的角色中惟一可以操作的，能够使用前作中的各种职业。以下便介绍其装备了 5 种职业时的造型，初期职业则拥有“素颜”这一奇妙的名称。



►擅长以长枪攻击，进攻性极高。高跳之后会在下一回合使用强力的“跳跃”，与《最终幻想》中的龙骑士有着异曲同工之妙

◄能通过唱歌来提升我方的攻击力、防御力和敏捷度，是精于辅助的职业，不太擅长使用武器

◄能使用所有装备的职业，可习得对冒险有着诸多帮助的技能。

▲擅长影响行动速度的时间魔法，掌握着战略的关键。

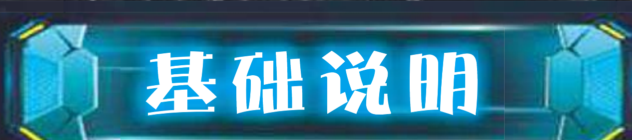
▲能使用回复性的白魔法和攻击性的黑魔法，也能使用武器，是比较全能但平均的职业。

文 Sen 编 苍穹 美编 香山



在 PSV 平台的 F2P 游戏越来越多的今天，曾经制作了《女神侧身像》、《星之海洋》等经典系列的 tri-Ace 也没有闲着，推出了这款包含卡片与动作射击两种截然不同类型的《背叛者代码》。本作的战斗分为射击战斗和卡片战斗两种，射击战斗相当于单机模式，卡片战斗相当于联机模式。下面就为各位介绍这款游戏的玩法。

PSV	背叛者代码 JUDAS CODE	动作角色扮演 A・RPG	
	tri-Ace	日版	2014年8月21日
	1~16人	免费	对应PSV TV



剧情梗概

20XX 年，第三次世界大战爆发，从宇宙突然飞来了迷之巨柱，文明被其蹂躏，大地遭其侵蚀，人们将巨柱称为“灾祸之树 Longinus”。灾祸之树分裂出的像长枪一般的“灾祸之枝 Branch”不断延伸、破坏着世界各地，世界已经无法恢复以往的秩序与和平。在这种情况下，人类世界经过重组产生了三大势力：路亚吉共和国、GAS、巴尔加联邦。此外还诞生了新人类“再生者”。三大势力以及再生者之间爆发了旷日持久的纷争……

事前准备



第一次启动游戏后提示需要注册账号，游戏会自动连接 PSN 账号，点击确认即可。正式进入游戏后要先建立角色，可以选择男、女两种角色形象，两种形象在能力上没有差别。随后指定姓名，确认后就不能再更改。这些准备工作完成后便能正式展开游戏之旅了。

MP 值

F2P 类游戏中常见的设定，MP 值会随着时间自动回复，每 15 秒钟回复 1 点。MP 值在各处都用得到，其总量随着玩家等级的提升而提升。每次升级后，玩家的 MP 值都会全满，如果 MP 值不够，又想急用的话，可以使用道具回复，当然这些道具要课金(流程中也会获得一些)。

主界面



1 玩家基本信息，从左到右依次是战斗阶级、姓名、等级、经验值和 MP 值、MP 回复剩余时间、课金道具 REJEM 的数量。
2 世界地图，显示当前可以前往的战场。黄点是表示剧情相关的战斗任务，可以反复挑战；红点为势力战线，进入后是卡片游戏。
3 当前势力对比。
4 菜单栏，具体功能参见下表。

菜单	功能
STORY	进入剧情模式的战斗任务（射击战斗）
BATTLELINE	进入势力战线战斗（卡片战斗）
DECK	调整卡片组合
COMBINE	合成强化卡片
RANKING	势力战线战斗的排名
PLATOON	加入势力战线小队
INFOMATION	确认游戏运营通知，包括各种官方活动信息

菜单	功能
MISSION	确认当前阶级任务完成情况
WORLDMAP	查看世界地图
ITEM	查看或者使用道具
SHOP	购买道具
REJEM	去 PSN 商店购买 REJEM
CATALOG	确认收集到的卡片
SETTING	系统设置
HELP	登陆官网查看游戏帮助
TITLE	返回标题画面
MAIL	查看之前获得的奖励，可以选择是否接受
DOWNLOAD	卡片抽奖

卡片相关

卡片在游戏中作用很大，射击战斗和卡片战斗都会用到。获得卡片的途径有 3 种，分别是抽奖、战斗胜利以及官方活动赠送。每个玩家最多能持有 50 张卡，超过则不能获得新卡，不需要的卡可以作为素材强化其他卡片，或者直接卖掉。

卡片种类

卡片分成武器 (ウエポン)、护具 (アーマー)、技能 (スキル)、奖励 (ボーナス) 四种，前三种可以装备到战斗中发挥效果，奖励卡则是在合成卡片时使用。

每个种类的卡片都有独自的属性，武器卡会表示攻击力和装弹量，护具卡会表示防御值，技能卡表示技能图标和使用限制，奖励卡则表示合成卡片时发挥的效果。

抽奖



点击画面右下方的 DOWNLOAD 就能进入抽奖系统，抽奖分为多种级别，每个级别对应的卡片档次不同，所需的抽奖道具也不同。卡片的档次用星级表示，最高是四颗星。

最低级别的是免费 (无料) 抽奖，只能获得一、二星的卡片，所消耗的抽奖道具是 RP 值，RP 值可以在射击战斗后获得；VIP 级别的抽奖需要消耗课金道具 REJEM；GOLD、PLATIUM 和 EVENT 级别的抽奖需要抽奖券 (チケット)，抽奖券可以通过完成一定程度的任务获得，官方的一些活动也会赠送抽奖券，还能用课金道具换。

合成卡片



和不少含卡片元素的 F2P 游戏一样，本作的卡片也能够进行合成，大量低端卡 (俗称狗粮卡) 可以作为素材消耗掉，避免超过 50 张的数量限制。



点击菜单栏的 COMBINE 就能合成卡片，首先选择一张卡作为强化对象，该卡片上会显示 BASE 字样，然后再选择多张素材卡，按下△键就能合成。合成后的卡片等级会提升，各项参数也会提高，合成的过程中需消耗金钱，基础卡等级越高、金钱消耗越大。

任务都会消耗 MP 值，如果 MP 值不够就无法进入任务。

设置卡组



点击菜单栏的 DECK 进入设置卡组界面。一开始只能摆放四张卡片，往后可以使用道具“デッキ扩张”扩充卡片摆放空间，此道具可以用课金道具换，也能通过游戏奖励获得。同种类的卡最多只能设置三张，如果图省事，可以点击△键让系统自动设置卡组。

关于设置卡组的建议：武器和护具必带，不然战斗没法打。武器最好设置两个，一个是装弹量多的，如轻机枪和机枪，另一个则设置装弹量小、但威力大的手枪或者火箭筒，这样就能根据不同的敌人切换武器。技能方面建议以攻击技能为主，如呼叫空中支援，高难度下用处不小。

界面解说



❶	剩余的 MP 值
❷	角色的防御值（基于卡组中的护具卡数值），角色受到攻击后防御值减少
❸	当前可以用左摇杆移动的方向
❹	可以使用的技能名称和所需的 MP 值
❺	当前使用的掩体，按住 L 键后此图标出现
❻	手持的武器名称以及剩余子弹数
❼	可以使用的武器，按方向键↑/↓切换，数字表示单次装填弹药所需的 MP 值
❽	剩余的目标敌人数和总得分数

射击战斗模式



在大地图上进入黄色点，或者点击菜单栏的 STORY 就能进入射击战斗模式，此模式下是单人任务，结合游戏剧情进行。剧情的进度是官方逐步开放的，因此想了解完整剧情还要等上一段时间。

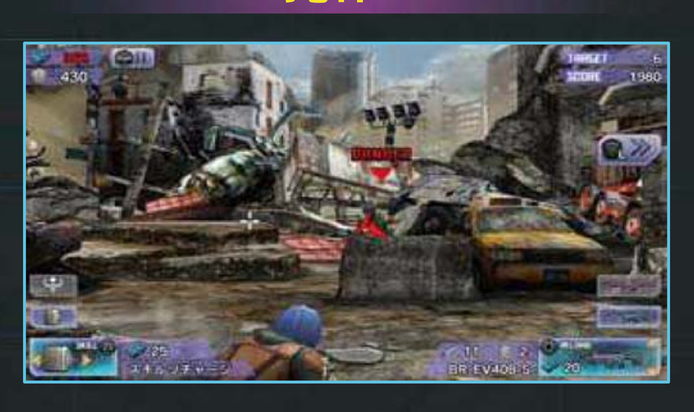
故事按照章节的顺序进行，每个大章节分成许多个小章节，每个小章节又有若干个任务。每个任务都有难度选项，第一次进入时默认为 EASY 难度，只有完成当前难度，才能开启下一个难度。每次进入

操作说明

按键	作用
左摇杆	控制角色左右移动
右摇杆	移动射击准心
L	举枪或躲入掩体
R	射击
△	使用技能
□	装填子弹
×	把敌人投来的手榴弹扔回去
方向键←/→	切换技能
方向键↑/↓	切换武器
START	暂停

注：除了按键操作外，还能在系统设置里面切换成触摸操作，点击画面中的相应图标就能进行操作了。

掩体



进入战场后，玩家只能左右移动，在不同的掩体间切换。掩体有一定的耐久度，持续攻击掩体会让其崩塌。破坏掉掩体后攻击敌人就会变得容易，当然敌人也会切换掩体或寻找新的掩体。攻击掩体建议使用大威力武器如火箭筒，可以快速破坏。

敌人也会使用大威力武器破坏我方掩体，特别是装甲车等会发射导弹，只需一发就能毁掉玩家前面的掩体。一般这类危险性高的敌人头上都会标出“DANGER”字样，应作为优先消灭的目标。

人形敌人



玩家可以趁此类敌人冒出掩体时进行攻击，敌人的 HP 槽分为上下两排，以一般攻击命中敌人，HP 从上一排开始扣，扣完后再开始扣下一排，两排都扣完时敌人死亡。游戏中也设置了快速杀掉敌人的爆头攻击，只要射中敌人头部，就会直接扣除下排 HP，扣完下排 HP 敌人即刻死亡。

在部分任务中会出现一种不会攻击玩家的白衣敌人，他们会低着身子从前方通过，走出视线外后再也不会回来。这类敌人的出现时间短、难瞄准，一旦成功击杀在过关结算时会有专门的奖励。

装甲兵器



主要分为装甲车和四足兵器两种。装甲车的本体不会动，只会旋转炮塔。低难度下直接用枪械就能磨死装甲兵器，但是高难度下敌人火力很猛，掩体很快就会被破坏，因此想要快速杀敌，高威力的火箭筒就是必备武器。

四足兵器在游戏中有个专有名词叫做 UG（UNKNOWN GEAR），它会四处走动寻找玩家，在其机体后方有一个黄色的部件，就是弱点所在。攻击这个黄色部件能对 UG 造成巨大伤害，不过 UG 露出弱点的时间很短，因此比较难瞄准。

关于难度

任务的难度会影响玩家获得的经验和 RP 值等奖励，难度越高奖励越多。难度的提升主要体现为敌人的攻击频率、防御力提高，敌人的数量增多以及提高进入任务时需要的 MP 值。高难度下几乎所有敌人都会标示 DANGER，如果不带上高攻击的武器很难通过。

卡片战斗模式



此模式是联机模式，战斗方法和之前的射击模式完全不同。点击菜单栏的

BATTLELINE或者世界地图上的红色点都能进入势力战线的战斗，整个画面看起来像是战棋游戏。

系统会分配两小队玩家在同一张地图内展开争夺，玩家的攻击目标是随机出现在地图各个位置的灾祸之枝和四足兵器UG。每个玩家战斗胜利都会获得积分，一个小队中所有玩家的积分总和就是势力总积分，会显示在下方的红蓝势力条上。玩家在地图上移动、攻击敌人都要消耗AP值，AP值上限是99点，不会变化，AP值会随着时间的经过慢慢回复。

战斗



在地图上接近敌人就能选择攻击。攻击由卡组中的武器类卡片负责，因为卡组中的同类卡片最多只能出现三张，所以战斗时我方最多能出三张卡。如果卡组中没有武器卡，甚至无法展开战斗。

战斗直接根据我方攻击力判定伤害，玩家不需要多余操作，一般情况下直接按△键跳过即可。战斗过程中除了武器卡负责攻击外，我方卡组中的技能卡也会出现，发动一些增强效果，如攻击力增加，这时会出现SKILL BONUS字样。

组队



从主菜单进入PLATOON，在这里面可以进行组队，共有三个选项，从上到下依次是加入小队（输入玩家ID）、加入小队（系统推荐）、自建小队。前两者都是加入别人创建的小队，最后一个是自己组建小队并招募队员。

奖励

点击主菜单的RANKING，可以查看当前所有玩家在卡片战斗中的积分排名。排名分为四种，分别是：当日个人（デイリ－个人）、当日队伍（デイリ－チ－ム）、本周个人（ウィ－クリ－个人）、本周队伍（ウィ－クリ－チ－ム）。按下□键就能查看不同名次对应的奖励了。



本作和其他F2P游戏相比，载入时间非常长而且过于频繁，即使是切换菜单选项也会出现载入图标，所以游玩时需要很大的耐心去等待各种Loading。不介意载入时间的话本作还是值得一玩的，每场战斗的耗时很短，适合随时拿起放下，高难度的射击模式对反应速度也有颇高的要求，充满挑战性。但游戏并没有很好地将动作射击和卡片要素完全结合起来，实际上分成两种差异明显的玩法，不对应奖杯也比较遗憾。课金的影响不算太大，即使不课金，花上少许时间等待，也能比较顺畅地游玩。另外本作的世界观设定很宏大，官网有这方面资料，有兴趣的朋友可以看一下相关设定。

新作拼盘

正义英雄大汇演！

期待点 跨越作品界限的战斗

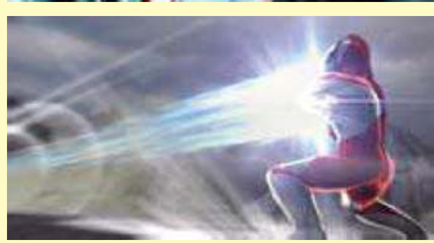


PSV	S・RPG	战略角色扮演
超级英雄世纪		
スーパーヒーロージェネレーション		
BNGI	日版	预定2014年10月23日

BNGI再次祭出假面骑士、高达、奥特曼这三大王牌，打造出了一款英雄主题的游戏。与《失落英雄》不同，本作采用了S・RPG的游戏形式，由玩家们熟悉的《高达G世纪》团队倾力制作。

对于三个系列的不同英雄和剧情的展现是本作的一大看点，就目前公布的情报来看，游戏共收录了接近20部作品，正派和反派角色均会登场。玩家可以自由选择关卡的攻略顺序，尽快收服心仪的同伴，随着剧情的推进，还会出现高难度的EX关卡。当玩家在关卡中达成特殊条件时，能够触发Mission Break令剧情向全新的方向发展，敌方增援也会大量登场，再次达成追加的特殊条件后，则能触发BOSS Break让隐藏的强力BOSS级角色参战——这个沿用自《G世纪》的系统能令战局高潮迭起。此外还有名为“英雄任务”的全新系统，满足任务条件在过关后就可以得到追加的奖励道具。本作中同样存在着类似《G世纪》的再动系统，名为“チャンスステップ”——在自己的回合中击败敌人的话，有一定几率可以获得再次行动机会，如果再次击破敌人则还有可能获得第三次行动机会，以此类推。虽然再次行动的发生次数有上限限制，不过合理运用的话可以一口气清理大量杂兵，非常爽快！必杀技存在特殊的效果，比如攻击复数敌人、对邻接目标造成伤害、命中敌人后回复自身HP等等，此外还有消耗SP发动的各式技能，令本作的战略性进一步提升。游戏还允许玩家对每名角色的战斗BGM进行设定，甚至还可以给不同的必杀技单独设定BGM！你是不是已热血沸腾了呢？ （文：虫无兮）





▲初代奥特曼的经典必杀动作，绝对让原作的粉丝泪流满面。



▲玩家可以选择要出战的关卡，关卡的不同会影响同伴的收服以及过关时的奖励。



▲原作中的经典场面在游戏中得到了完美还原。



▲本作的特技系统更接近于“《机战》系列”的精神系统。

魔神传说降临3DS！

期待点 与街机版联动推出合作企划



3DS ACT 动作

魔神之骨 时间与空间的魔神

マジンボーン 时间と空间の魔神

BNGI 日版 预定2014年10月9日

在动画、街机卡牌游戏、塑料模型、漫画等多个领域展开的《魔神之骨》终于首次掌机游戏化。本作类型为3对3的对战ACT，原作粉丝所熟知的各名骨之战士和必杀技都会悉数登场，并且当满足一定条件，还可以召唤巨大魔神到场，一举击溃对手。游戏有自定义模式，玩家可以对自己的骨之战士进行改装，改装不仅会改变骨之战士的外观和能力，同时攻击招式也会发生变化。另外3DS版还支持多人联机，从而实现最多6人的的组队战，如果人数不足时会由CPU补足，玩家可对CPU的强度进行设定，以享受实力均等的对战。（文：乌冬）


▲各种爽快的必杀技。


▲按照自己的喜好改装骨之战士。


▲召唤到场的巨大魔神也是可以控制的。

“大爷”在PSV平台给你们上一课！

期待点 战斗中高级魔法的炫酷特效



PSV ACT 动作

魔法科高校的劣等生 超越规格

魔法科高校の劣等生 Out of Order

BNGI 日版 预定2014年10月30日

今年4月备受瞩目、至今依然有着不错收视率的新番《魔法科高校的劣等生》一直都是动漫FANS话题的焦点。主人公司波达也虽然有着超常的战斗力，却因为先天缺陷而在魔法学校的入学考试中无法取得佳绩，被分配到劣等生所在的二科。于是大家就经常看到满级的大号三天两头在前中期副本中出来虐杀一下敌方BOSS，其装×程度简直前无古人后无来者。进而主人公也被大家挪揄为“龙傲天”。而这位“大爷”如今也要进驻PSV平台来教大家做人的道理了。

本作是一款3D对战类动作游戏，时间为“九校战”之后，学校举办了测试CAD（发动现代魔法所用的机械媒介）性能的实战大会，乃原创剧情。游戏分为对话推进剧情的AVG部分、魔法师对战的ACT部分以及CAD的调整部分。“对话→CAD调整→实战”，游戏的推进方式便是如此。目前官方公布的参战角色为司波达也、司波深雪、千叶艾莉卡和西城雷欧哈鲁特，相信其他有着出色表现的角色也会陆续加入这场战斗。（文：白菜）


►CAD调整界面。利用战斗中获得的点数能够提升CAD与使用者的契合度，并装备各种在战斗中发动的魔法。


▲战斗场面特效非常绚丽。


▲从对话来分析，本作的战斗可能包含2对2模式。

复仇者联盟在3DS上集结！

期待点 针对日本市场打造的美漫英雄



3DS	ACT	动作
	光盘战争 复仇者联盟 终极英雄	
	ディスク・ウォーズ：アベンジャーズ アルティメットヒーローズ	
BNGI	日版	预定2014年11月13日

预定于2015年5月上映的《复仇者联盟2 奥创时代》还要等待一段时间，不过一款以Marvel漫画英雄为主题的动作游戏很快就将登陆3DS平台。本作以2014年日本播放的动画《复仇者联盟 光盘战争》为蓝本，集合了钢铁侠、蜘蛛侠、美国队长、绿巨人浩克和雷神托尔5位超级英雄，黄蜂女也有登场。剧情里英雄们身陷邪神洛基的陷阱、都被封印到了光盘中，他们从光盘里实体化并展开战斗的时间有限，玩家必须根据战况和时间，选择合适的角色参与战斗。本作包含3种模式，分别是体验原创剧情的“故事模式”，从13名可操作角色中自由选择、组队展开战斗的“挑战模式”，以及浏览在其他模式收集到的光盘情报的“收集模式”。游戏类型则是对战型ACT，简单的操作就能使出爽快的招式和帅气必杀技。在战场上收集到的“ISO-8”可注入给英雄们，令他们的各项能力得到成长。（文：苍穹）

▶『黄蜂女（Wasp）』珍妮特·戴茵。



▲面对众多敌人，美国队长如何突围而出？



▲下屏幕显示英雄光盘，点击即可切换角色。

指尖上的踢踏舞

期待点 节奏明快的踢踏音



PSV	MUG	音乐
	火口秀幸 踢踏舞英雄	
	HIDEBOH タップダンスHERO	
Dorasu	日版	预定2014年10月9日

HIDEBOH是日本踢踏舞王火口秀幸的艺名，而本作正是由他监修、Dorasu负责制作的一款以踢踏舞为题材的音乐游戏。游戏的故事发生在近未来，舞者成为了娱乐界的主役，各种类型的舞蹈都受到了爱好者们的追捧，然而这里面却惟独没有踢踏舞。在小巷子里有一名练习踢踏舞的少年，不过因为周遭的人都在跳街舞，导致他始终提不起勇气与其他人共舞。就在他苦恼之时，一个神秘男人出现并担任起了少年的导师，真正带领少年进入到踢踏舞的世界，振兴踢踏舞之旅由此展开。

游戏采用触屏操作，屏幕上会根据节奏出现脚步、手掌等标识，然后会有对应形状的虚影由大到小不断收拢，等虚影与对应标识重合时点击即可正确击打鼓点，而划动符号是非常明显的弧线，根据节奏顺势划动即可。本作总共收录30首歌曲，其中一半的曲目收录了火口秀幸原创的踢踏舞舞步，此外还包含他的真人踢踏舞表演影像特典，对踢踏舞感兴趣的朋友不容错过。（文：阿鲁）



▲当虚影和脚掌标识重合之时点击。



▲故事模式将记录玩家从初学者开始，一路成长的经历。



▲游戏对应点击和划动两种操作，玩家可轻松上手。

少女间的恋爱与友情

期待点 高品质的人设与剧本

PSV/PSP	AVG	文字冒险
花		
FLOWERS		
Prototype	日版	预定2014年10月9日



本作由4月在PC平台上发售的百合系文字冒险游戏《花》移植而来，杉菜水姬细致柔和的画风和对少女心细致入微的描写，都让它成为一款话题作品。PSP版增加媒体安装和屏摄功能，PSV版则对画面进行高清化，同时对应触摸操作。故事背景设定在住宿制的教会学校——圣彗星兰学院，该学院坐落在森林深处，周围高墙环绕，美丽的少女们以近似半软禁的状态在此就读。一天，心灵曾受过伤害的少女白羽苏芳入学该校，无法与家人以外的人交流的她，在学校里交了几个形式上的朋友。随着日月推移，这种模拟的友情逐渐变得真诚，甚至升级为恋爱……然而看似平稳的学院生活也夹杂着不和谐音，学生的非自然消失，为该校蒙上一层阴影，也为游戏带来悬疑气氛。

（文：胧月）

▶本作女主角白羽苏芳，由名家佳织配音，其他角色的声优也非常豪华。



▲少女们的日常交流，作画相当精细。



▲亮丽的学院环境，每年都将举办神圣的“圣母祭”。

餐厅里除了美食还有溢满的少女情怀！

期待点 经典恋爱游戏系列首次转型女性向作品

PSP	AVG	文字冒险・恋爱
欢迎来到王子咖啡屋		
プリPia プリンスPia キャロット		
HuneX	日版	预定2014年10月23日



诞生于1996年的老牌恋爱游戏“《欢迎来到咖啡屋》系列”即将推出针对女性玩家市场的新作。故事发生在一家面向女性顾客的咖啡屋里，里面的服务员全是让人心跳不已的各类帅哥。某日，一名普通的女子高中生吉冈美咲来到了店中，因为不小心打碎了店里价格高昂的盘子，于是只得在店中打工抵债。由于美咲这个惟一的女服务员的加入，咖啡屋也变得越来越热闹，美咲与其他店员之间的羁绊也因为各种各样的事件而日益加深，不知不觉间情愫也暗自生长了起来。不过如果美咲在1年内没有达成偿还欠款的任务，那么这家店就会成为一家普通的餐厅，因此为了让这家特别的店延续下去，玩家也必须努力招揽顾客、提升店铺的营业额。系列颇具特色的制服系统依旧得到保留，玩家可以在游戏开始时从“提拉米苏”以及“马卡龙”这两种主题的制服中选择一种作为店里的制服。

（文：库玛）



▲恋爱游戏怎么少得了公主抱！



▲绅士的眼神和手的摆放位置都凸显了本作的纯爱氛围。



▲游戏的舞台——恋爱餐厅9号店。

栏目主持：阿鲁　　文 Civily练

收罗近期精品三线游戏

继《塞尔达》之后，《勇者斗恶龙》也无双化了，虽然有些不太喜欢这种转变方式，但平心而论，在视频上看这款SE和KT合作开发的游戏还是让小C觉得很给力，作为一个粉丝这种五味杂陈的期待实在是不好受。

游戏一品轩



推荐给 喜欢列车的玩家・铁道爱好者

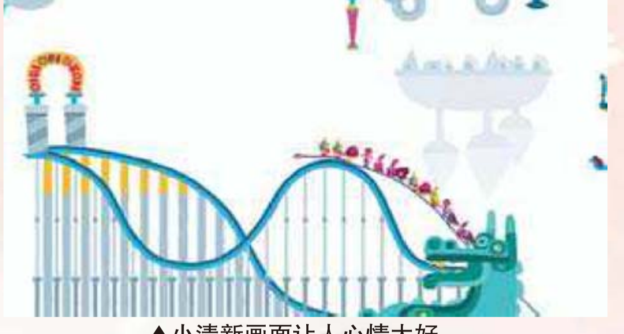


3DS	铁道日本 路线之旅 鹿岛临海铁道篇	
	铁道にっぽん！ 路线のたび 鹿岛临海铁道编	
Sonic Powered	SLG	日版

由于广大铁道爱好者的支持，“《铁道日本 路线之旅》系列”在日本市场收获了不错的成绩，而其最新作《鹿岛临海铁道篇》在近日推出。本作的特点之一就是采用了真实的拍摄，穿越隧道、树林时的光影变化非常美丽，旅游观光地和名胜也都能在沿途看到。通过触摸屏玩家即可控制列车的操纵杆，虽说操作很简单，但在经过路口或抵达站点的时候却十分考验技术，玩家需要通过操纵杆的细微调整进行加减速，让列车分毫不差地行进。此外，在游戏的“资料室”中，玩家可以查看游戏的最高得分，也可以在此观看沿途的名胜。

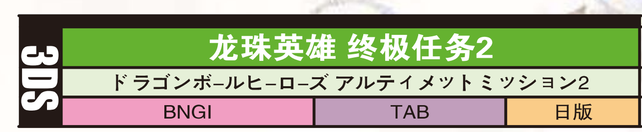
推荐给 喜欢小清新画面的玩家・喜欢探索的玩家

PSV	Hohokum	
	Hohokum	
SCEA	ACT	美版


▲小清新画面让人心情大好。

本作是以“《战神》系列”闻名的圣莫妮卡工作室所开发的创意新作，在去年E3展上就吸引了不少玩家的目光，而近日终于在PSV上推出。本作的画面是小清新的卡通风格，角色和场景丰富的细节让人赏心悦目。游戏中并没有明确的目标和任务，玩家要在这个多彩的世界中扮演一条蛇四处探索，发挥玩家自己的创造力。比如在关卡中可以发现一些正在收集油的长鼻子小怪物，玩家可以给予帮助把它们送到油更丰富的地方进行收集，最后再将原料倒入熔炉进行提炼，而类似的自发性玩法遍布于游戏中。本作的内容非常丰富，场景中很多地方都能与玩家产生互动，游戏整体素质较高，不过由于缺乏引导可能会让一些玩家不知道怎么上手。

推荐给 《龙珠》的粉丝·卡牌类游戏爱好者





本作是一款非常热血的卡牌对战游戏，玩家可以在塞亚人、那美克星人等种族之间展开激烈的战斗。游戏采用了全3D画面，原动画的风格得到了很好的还原，厂商在角色的技能释放方面下了很大功夫，整体效果非常炫酷，而玩家需要巧妙搭配自己所拥有的卡牌来取得胜利。游戏收录了“《龙珠英雄》系列”从街机到上一作3DS版本的全部任务，相对前作，游戏新加入的“终极宇宙”模式融入了不少探索元素，玩家要跟孙悟空一起在3D大地图上进行冒险发展剧情，寻找失散在世界各地的胶囊，并从中取得有用的物品。而玩家也可以利用收集到的物品来辅助对战、合作、练习等内容，喜欢龙珠的玩家不要错过本作。

推荐给 喜欢科幻题材的玩家·喜欢解谜题的玩家

PSV
交易者
The Swapper
Curve Studios | A·AVG | 美版

本作是一款风格鲜明的动作解谜游戏，故事设定在遥远的太空，游戏画面非常精细，暗调的画面透露出一种神秘感，科幻氛围非常浓。游戏中玩家可以使用一种设备克隆自己，并能在克隆体和本体之间进行切换，玩家要通过这种机制来破解推箱子、踩按钮等谜题。不过实际的解谜过程却并不简单，关卡中有蓝色、红色光线的地方不能设置克隆体，这让游戏的难度陡然上升，玩家必须想办法绕开这些限制去完成最终的目标，而多个克隆体的组合利用更是对玩家的考验。虽说游戏可玩性很高，但游戏的亮度很低，玩久了会导致眼睛非常疲劳。



◀昏暗的灯光让人产生探索的欲望。

推荐给 喜欢美少女的玩家·射击游戏爱好者

PSV
枪弹少女
バレットガールズ
D3 Publisher | ACT | 日版

本作是一款题材特殊的射击游戏，描写可爱的女高中生们以社团活动的形式展开步兵战。由于角色都以美少女为主，画面的风格自然是萌萌哒，而玩家要操控她们手持各种枪械在战场上接受各种挑战。游戏不同的战区有着消灭敌人、收集道具、抵达目的地等各种目标，而作为福利，厂商设定了服装是可以被子弹打破的“爆衣”系统，而瞄准不同的部位所造成的伤害也有所区别。此外，游戏中还有一个很特别的“审问”系统，在审问中玩家可以通过按键所对应的动作来拷问敌人，面对楚楚可怜的少女们玩家是否能下得了手呢？作为一款动作游戏，本作手感和画面都还算不错，但在剧情和任务方面略显单薄。





虚拟世界十日谈

——游戏中的病毒与疾病

专题企划 Feature Special

文 马修　美编 Juxi

疾病，一个人们并不愿意招惹上身却一直伴随人类至今的异常生命活动过程，而作为一种客观存在，甚至影响了人类精神和物质上的文明发展，各门宗教都对疾病有各自的阐述和解释，而疾病更促进了人类医学的发展，尤其是现代医学将人类的寿命大大延长。那么作为最新艺术体系的电子游戏，虽然强调休闲娱乐为主，但并不排斥疾病这个比较沉重的话题。而本辑，我们就来说那些在游戏中登场的疾病和病毒。

三色病毒

登场游戏：马里奥医生



▲这里可以比较清楚地看清三个病毒的长相。

无论是以时间为顺序，还是沉重话题以轻松入手，《马里奥医生》这个涉及到病毒的游戏都是一个极好的切入点。这款经典的PUZ，把方块消除和“医生”这个主题完美地结合起来。游戏的主角自然如标题所示，是大家都很熟悉的马里奥大叔，而敌人则是病毒，游戏中没有病号，病毒们身处于药瓶中。而马大叔所做的，则是往药瓶里投药丸，而且要对症下药，用不同颜色的胶囊来消灭对应的病毒。病毒分三种，以红黄蓝这三色来区分（Gameboy版则为白、黑、灰三色），分别长着龅牙、豁牙和苦瓜脸，而胶囊则根据三种颜色排列出6种不同的组合，把病毒消灭了皆大欢喜，如果消灭不掉药就会在瓶子里越积越多，装满瓶子后就算失败。

所以，说到这里我们发现，这开篇的第一条虽然和病毒有直接关系，但并不关疾病的事，整个游戏过程下来似乎更像是医药研究者在对药品的疗效进行试验。但可别以为这些家伙好对付，虽然初期的病毒很少，但随着难度提升，病毒的数量也会多到密密麻麻……而马里奥大叔的这次行为，则堪称是游戏领域相当早期的病毒试验。

顺便说下，在初版游戏正式开始前，可选择的两首背景音乐，分别为《FEVER》（发烧）和《CHILL》（发冷），其中前者的曲调节奏偏快而有亢奋躁动感，后者则缓而紧张，都恰到好处地用音乐的旋律展现了两种症状，虽然游戏本身并未和疾病有关系，但两首BGM却将此中体验传达了出来，而这也间接地说明，游戏中的三种病毒虽然不致命，但也会让人不舒服。



▲《马里奥医生》的游戏过程其实更像是病毒实验而非治病。

麦塔克洛病

登场游戏：马里奥和路易RPG3



◄这传染病的发病症状实在让旁人没法不笑出来。



►你可以感受到麦塔克洛病感染者的痛苦，但还是觉得这一幕实在是太喜感太好玩了……

继续接着《马里奥医生》的轻松话题，说完病毒我们说疾病，接下来我们说的这个疾病，更确切地说应该是传染病。就和现实中的传染病大爆发一样，美丽安静祥和的蘑菇王国，有一天也忽然爆发了大规模的传染病，染病者的身体像气球一般膨胀变大，而且会无法控制地不停地来回滚动，可怕极了（其实是可爱极了）！

这种糟糕的传染病虽然看起来很萌很好玩，但得病的蘑菇头们可不是这么感觉，他们被此病折磨得痛苦不堪，而碧奇公主认识到事件非同小可后，便找来各路星星和马里奥兄弟来开会——所谓的坐而论道不如出去走走看看，于是行动派的马里奥和路易这对红绿兄弟，为了寻找传染病的原因及解决办法，再次踏上了旅程！

如果论可怕，麦塔克洛病实在排不上号，反而还是最喜感的，但想想那些蘑菇头患者们的痛苦，于是还是需要马里奥兄弟在冒险中去寻找病因，谁让这哥俩是蘑菇王国的万年劳模呢。

口袋妖怪病毒

登场游戏：《口袋妖怪》系列

说实话，有关病毒和传染病的话题其实是相当沉重的，不过遵循着从轻松逐渐沉重的顺序，我们就把第三个给了《口袋妖怪》，因为《口袋妖怪》的病毒不仅不会让玩家以及感染的口袋妖怪产生任何不适感，相反还会因此而获得努力值翻倍的意外收获。

说起来，在《口袋妖怪》的世界中，精灵中心正对大门的医疗柜台往往会给人以万能的感觉，不管自己的口袋妖怪伤到什么程度、中了什么异常状态，哪怕是濒死，交给柜台里的护士乔伊小姐以及她的搭档吉利蛋、快乐蛋或塔本奈，便会在一阵轻松的音效之后全部满血原地复活。可是口袋妖怪病毒却没有任何办法治疗，而且带着强烈的传染性，只要队伍里有一个感染了病毒的，那么之后一场战斗下来那么队友都有1/3的概率被传染。

那么这种病毒又是如何来的呢？该设定最早出现在系列的二世代中，以极低的概率（约异色率的1/3）出现在野生口袋妖怪或孵化的口袋妖怪身上，而当首次遇到病毒时，精灵中心的护士小姐会告诉主角，这是口袋妖怪身上的一种微生物，而对口袋妖怪也没有任何负面影响，相反还会令努力值翻倍，虽然很爽，而且精灵中心都没法治愈，但感染的口袋妖怪本身会自我康复，而且康复后还会对病毒免疫，好在放在电脑箱不会计时间流逝，而感染口袋妖怪便也不会在电脑箱内康复。

很显然，感染口袋妖怪病毒是一个让玩家非常期待的异常状态，但概率实在是太低，好在自三世代起，每作的口袋妖怪都可以传到下一作，加上网络交换的逐步完善普及，到《X・Y》，病毒也已非常普遍及广泛了。而把如此有益而无害的病毒给排到第三位，其实主要的原因还是：以前想要感染口袋妖怪病毒的难度太高，直接影响了轻松度……

▲感染了病毒的地忍虫，名字旁边有“ポケルス”字样。

▲痊愈之后的武者熊猫，五角图标左侧会多一个小鬼脸，表明该口袋妖怪的病毒已经消散，且对病毒产生了免疫力。

动物疾病

登场游戏：《牧场物语》系列

在早期的《牧场物语》中，玩家经常会因为过度劳累最终陷入疲倦而病倒，被强制卧床一天。不光人会得病，所养的牲畜，如牛、羊这些也不能幸免。虽然在外面放养省心而有效，可是如果赶上雨雪天或者晚上没给赶回圈里，它们便会生病，不仅无精打采，不工作不产奶、毛、鸡蛋这些，还会降低亲密度。好在这不是什么大的疾病，给动物们药喂就可以了。其实如果把上一条的口袋妖怪也粗暴地算作动物的话，那么《牧场物语》的牲畜疾病和口袋妖怪病毒倒是相映成趣，毕竟一个是良性的，一个是轻微无大碍的，对自己饲养的动物们，还是要多加关心才行。





◀一定要把自己的动物伙伴们照顾好哦。

百年怪病

登场游戏：勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守护者

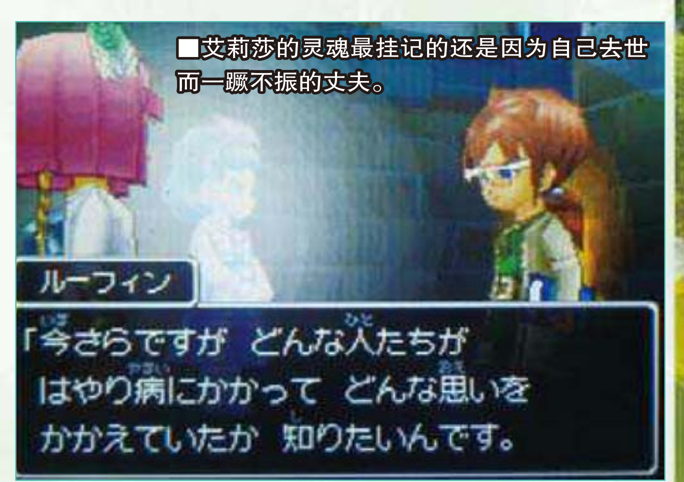


▲学者鲁菲恩和妻子艾莉莎。

在《勇者斗恶龙Ⅸ》中，有一个名为贝克塞利亚的小村，刚一进村就能感受到其中的悲凉——一百年前村子中爆发的怪病，如今又蔓延开来，很多村民都被病痛折磨，在痛苦与绝望中逐渐走向死亡。好在村长的女婿鲁菲恩是个不轻易言败的学者，接受了岳父的委托后，这位年轻的学者便长时间地在研究室里查找事情的原委，而通过古书籍的查找，发现百年前的原因是村民擅自打开了遗迹之门使得病魔被放出，那么现在……虽然知道了原委但却没有人能去挑战怪物出没的遗迹一探究竟，而病魔的实力是否是一般山野村人能斗得过的也没底，好在主角一行到来，于是村长拜托主角前去调查。进入遗迹一番深入打败了重重怪物，果然发现封印之壶被打碎了，而病魔尽管强大，但最终还是败在主角光环下再度被封印起来。

尽管事情看着圆满，但实际上鲁菲恩的妻子、也就是村长的女儿艾莉莎却病入膏肓病死——此前她为了让丈夫全身心投入研究才隐瞒了病情。救了全村人却没能救爱妻的鲁菲恩陷入了自责与低迷中，而他的状态则让妻子的魂魄却因为挂念丈夫的状态而无法被超度，便再度央求主角，在主角的一番安排下，被治好病的村民们联合起来鼓励鲁菲恩让他重新振作起来。而艾莉莎的灵魂亦得到超度，静静地注视着丈夫，含笑而去……

若论主线，《勇者斗恶龙Ⅸ》的剧情不如前面几作来得大气磅礴，但9代的一个个小故事却细腻得让人无法不为之动容，尤其是超度系统下，众多生离死别和帮助亡者达成未竟之志，都让人有种很纯洁的暖意，而这个有关百年怪病的故事，亦是其中之一。



□艾莉莎的灵魂最挂记的还是因为自己去世而一蹶不振的丈夫。

星痕综合症

登场作品：最终幻想Ⅶ 再临之子


▲一个星痕综合症感染者的生命的最后……

《最终幻想Ⅶ》在系列中有很高的地位，而其宏大的剧情，在本传以及后续的电影《再临之子》以及前传《核心危机》的共同出演下，剧情算是得以补完。而在《再临之子》中，我们发现原本在2年前解救了星球的主角克劳德，此时竟然患上了一种名为星痕综合症的病，病因是被杰诺娃病细胞侵入人体。感染后由于自身体内的生命之流对抗非自身物质产生反应，而使得身上出现黑色的斑点，发病时则伴随着疼痛而不断恶化，身体里喷出黑色的液体，最终导致死亡。这种病的感染者并不止克劳德一人，更多的感染者则是孩子们，当感染者死亡后，精神与肉体回归生命之流的同时，星痕会随之侵入进而侵害星球，最终则达成萨菲罗斯得到控制星球的目的。一系列的名词中的杰诺娃是一个宇宙中的生命体，当坠落到星球之后，这个以毁灭为本能的生命体便不断制造着破坏和灾难，同时亦利用其拟态能力来散播病毒，侵略其他生物……虽然萨菲罗斯已经被克劳德等击败，但生命力相当顽强，继续保留着能力的细胞依旧为萨菲罗斯的意识控制……

总之，虽然之前克劳德和小伙伴们完成了讨伐大BOSS的伟大任务，但是事情还远没有完，《再临之子》出现的三人组便以寻找他们称为母亲的杰诺娃为目的，甚至于在迎战三人组时克劳德因为病毒发作而败了下来，好在最后取来杰诺娃首级的同时炸出了融合了生命之泉的清水，一举洗去了克劳德身上的星痕，而后在打败萨菲罗斯之后，老天索性以下雨的方式治疗大家的星痕综合症。大爆炸之后，从生命之泉苏醒过来的克劳德，不仅再度解救了星球的危机，也让人们从星痕综合症的阴影中走了出来。


▶以降雨的方式洗涤了大家的星痕。

沙人病

登场游戏：光辉历史

凡克尔，是一个人类和兽人共同生存、拥有五个不同信仰和理念的国家的大陆，五个国家本来相安无事，但突然的沙漠化打破了这里的平静，其中古拉恩格王国的大片领土皆被沙土覆盖，生存压力之下，古拉恩格开始向东方有“神圣王国”之称的阿里斯特尔发动了长达50年的侵略战争，而战争并未结束，沙漠化还在不断扩大，而比沙漠化更可怕的则是一种可怕的疾病：沙人病，患上这种病的人，最终会变成一摊黄沙，甚至连个全尸都留不下来，原因是病人的生命之源玛那流失殆尽导致。虽然乍一看原因说得过去，但这个顺序其实是反的，因为正常的顺序是人死了然后失去玛那，这种病则是玛那流失光了人直接变沙子……而这本身又和沙漠化一样，原因未知。沙漠化带来的越来越紧张的生存压力，以及沙人病这种未知恐怖的死亡威胁，更坚定了古拉恩格人东扩的决心。



◀沙人病，一种因为同生命之源玛那的流失殆尽而使人忽然化为一摊沙子的恐怖怪病。

然而面对持续沙漠化和离奇的沙人病，古拉恩格不去反思寻找原因、不去探寻阻止沙漠化的技术，却用长达50年的时间将己国与邻国皆陷于战火，尽管古拉恩格已经被这两种“沙”折磨得长达半个世纪苦不堪言，但很显然，这种转嫁痛苦的不义之战，还是很难被胜利女神眷顾。

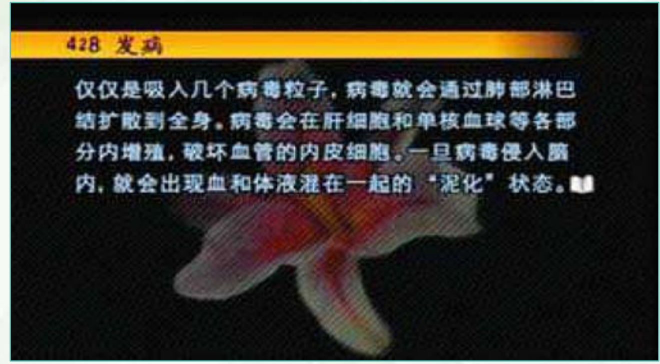
UA病毒

出处：428 封锁的涩谷

这种来自于《428 封锁的涩谷》的病毒，因为其分裂时的形状与花瓣类似，故被以斯瓦西里语中的“花”命名为UA，而除了花之外，UA还意味着死亡。UA病毒只有100纳米大，然而一旦进入人体便迅速分裂，一个小时之内分裂到2000个，感染小时后病毒便发作，而致死率则是100%——病毒发作时携带者意识模糊而惊恐、视觉模糊、浑身血管鼓胀，最终爆血身亡。

超快的传播速度与高感染致死率，让UA病毒的研究成为了全世界的重要课题。其中坐落于涩谷的大越制药公司的研究所长大泽贤治便成功研制了UA病毒疫苗，并给染上病毒的女儿大泽瞳注射挽救了女儿的性命。然而在涩谷事件中该疫苗也落入国际恐怖组织“蛇”的手中，而他们这要在此基础上来研制生化武器，还制造“消失的村庄”事件来将捉来的平民进行人体实验，并因此成功控制了一些因为病毒和疫苗的作用而拥有了特殊能力的人，在这些幸存者们的身体上，毛细血管凝聚在一起，形成了花形，然而有些幸存者竟然没有此标志……

作为游戏原创的病毒，很显然UA的原型类似于伊波拉，但其传播速度是远超伊波拉的，而在游戏中，好不容易研制出的疫苗竟然还被恐怖组织拿去做生化武器，不由得让人想起一句话：大疫往往连接着天灾和人祸。



▲游戏中关于 UA 病毒的解说。

▼成功研制出 UA 病毒疫苗的大泽贤治所长。



未来病毒

登场游戏：纳米潜行者

人类的科技在日新月异地发展，然而一直伴随人类的病毒也不断进化甚至推陈出新，《纳米潜行者》中，近未来的人类便被未知病毒所威胁，而为了对抗这种病毒，人们采用新的治疗方法——纳米手术来进行治疗。纳米手术是将治疗者化身为纳米战士进入患者体内，直接去跟病毒作战，消灭病毒并为患者治疗，同时将病毒的疫苗和数据带出来。而在干掉病毒之后，还经常会得到素材，用来合成纳米战士的装备，从而让治疗者们的治疗过程更加一帆风顺。



▲各种重口味的巨大病毒 BOSS……

如果不说这是一款共斗游戏的话，那么这个治疗过程听起来还挺好玩，直接去挑战那些显微镜下才看得到的各种奇形怪状的病毒——但是千万别忽略病毒的凶残性，在体型无数倍差距之下尚能把人折磨得死去活来，一旦病毒和人一边大甚至比人还大很多，那么其凶残不亚于任何狩猎游戏里的巨大猛兽。

游戏中的病毒按个头分为大、中、小三种，小型病毒如端粒酶属于杂兵级，而中型病毒如聚合酶则是看守感染点的中BOSS，而大型病毒就是各种BOSS了，其中古病毒包括飞行种、三足种、四足种、蜘蛛种、鳄鱼种、飞蛇种以及未知种等，虽然这些大型病毒的攻击防守各种花样，但也有可破坏部位的设定，而此设定又与素材采集息息相关。

作为诞生在共斗游戏大热年代中的一款作品，起码从创意上说《纳米潜行者》的大战病毒的设定还是很独树一帜的，但按键、系统、界面等和此类游戏的老大《怪物猎人》太像导致被很多玩家直接PASS，而用原始种、亚种、变异种和突变种来给同样怪物模组做不同命名的方式也很让人诟病。不过第一作有问题总是难免的，然而自那次之后一直至今，《纳米潜行者》都再未出续作，就多少有些令老玩家惋惜了。



▲以纳米手术为题材去狩猎病毒，本身就是一大创意。

僵尸病毒

登场游戏：《瓦里奥大陆》系列

僵尸，无论在东方还是西方，只要有些历史沉淀的国家，都会有大同小异的僵尸记载，虽然叫法不同，但来源却一致——那就是原本死了的人，又活了过来，且不是死而复生，而是充满了攻击性，还有利爪、獠牙等可怕的特征，此外僵尸还具有传染性，即有人被僵尸袭击死亡后，没多久他的尸体也会变成僵尸，虽然听起来和被疯狗咬了传染狂犬病差不多，却也是人类尚未发现瘟疫传染原理的年代朴素地捕捉到的类似病毒的传播途径。而这种所谓的传播，在游戏里出现得并不多，只有早年的“《瓦里奥大陆》系列”中出现过，在被僵尸的头击中后，瓦里奥大叔自己便也变成了僵尸，行动极其迟缓，只有被窗子里透过的阳光照到才会恢复人身，可以说，瓦里奥的僵尸变身，绝对不会让你感受到电影或故事里那些一蹦好几米甚至飞天遁地的僵尸们的各种强大，相反却会充分体会到身为活死人有多痛苦多郁闷，走路极慢不说，就连跳一下也只是平常踮脚的高度，如果是地板薄，那整个身体就直接软瘫瘫地摔到楼下去了……当然，这其实也


◀被僵尸病毒咬了后也跟着变成僵尸的瓦里奥。

是游戏中的一个解谜方式，毕竟瓦里奥大叔有不死之身，随便折腾，变成僵尸也还能变回来。

就如前面所说，有关尸体复活的传说，无论在东方还是西方都有，不过关于咬了之后也变成僵尸，中国一直到清朝初年的野史中才出现，而有关僵尸的旱魃则可追溯到《山海经》。西方的感染则和吸血鬼文化息息相关，在被吸血鬼吸血后得到吸血鬼的血那么自己也会变成吸血鬼，与此类似的还有狼人——这种咬的传染方式，似乎和古代欧洲的狂犬病的流行有关……而中国，大概也是如此吧。


▲平身双臂前行，瓦里奥还真是尸变得有模有样呢。


▲《瓦里奥大陆4》中的僵尸变身，因为画面清晰而显得有些惊悚了。

丧尸病毒

登场游戏：《生化危机》系列、《丧尸围城》系列、《死亡之屋》等

看完上面的“僵尸病毒”部分，相信会有读者朋友看到这会问：《生化危机》那里不是也有僵尸么？嗯，的确，这里之所以分开，是因为“《生化危机》系列”是真正的病毒感染，换句话说是人或动物感染了病毒，通过生命机体的运行使得病毒扩散到大脑，才会变成那种模样，而为了区别那种死而复活的尸体，这种病毒感染的往往称为丧尸，而丧尸和传统段子里的僵尸最大的不同之处在于其起源：没有经历死亡这个过程。然而在被僵尸或丧尸咬伤后，却都会直接变成非常具有攻击性的活尸，而这也大概是二者经常被混淆的原因。


■一大波僵尸袭来。

话说当人在被丧尸咬了感染丧尸病毒后，身体新陈代谢极快，感染者现有的肌体蛋白质根本不足以应付，导致身体大面积溃烂，而为了获取蛋白质，便在病毒的控制下去寻找新鲜的生命体——因为这种事故都是爆发在人类社会，最近的新鲜蛋白质自然是到处都是的人们。而感染这种病毒之后，还有很牛的一点，就是不管身上怎么被刀砍枪射都无所谓，反正肌肉已经烂了，血也流的差不多了——但一旦把脑袋给砍掉或爆掉，丧尸就会变成真正的死尸。

与颇有灵异特色的僵尸不同，丧尸更多地体现的是科学性，因为其成因本身就是病毒感染，而人根本不用死亡直接就变成丧尸，所以也不惧怕阳光十字架桃木剑大蒜糯米一类的东西，所以连最快捷的消灭方式都和现代科技息息相关——直接用枪爆头。

其实关于这种非死亡性的丧尸，其传说也是由来已久的，最早被认为是巫术控制的人，而发展到现代社会、尤其是需要大量敌人的游戏中，仅仅靠巫术控制显然是不够的，与其安排巫术操控，不如直接用病毒感染来得直接痛快。于是，僵尸和虫子一起，成为了美式游戏中最可以放任杀害而不用承担任何道德负担的敌人，慈悲之人玩《无双》拿完隐藏武器完成了千人斩可能会感叹“战争残酷”，但在丧尸游戏中把那些完全没有人类意识的家伙干掉，则完全没此感慨。


◀除了病毒，也有因为寄生虫而变成丧尸的，比如《生化危机4》一开始的村子。

其实这种丧尸病毒，也并非是游戏制作人或导演们的凭空想象，因为大自然本来就有很多寄生虫或病毒控制宿体去行动的事情出现，人类虽然还没有这案例被公布，但个别的传染病导致患者临终前

精神混乱做出反常举动，以及吸毒者诸如啃咬同类的个案也会在传言中越传越可怕，在网络时代尤其如此，而很早以前传说的巫术绑架则又让人怀疑其动机——因为在落后地区直接绑架活人当奴隶远比给活人毒成假死再变成活死人要方便得多。前些年一本很像模像样的《僵尸生存指南》，则结合东西方的传说将这种现象归纳为一种病毒——索拉难，当然，作者是科幻小说家而非科学家……先别管这种从游戏界热门起来的丧尸病毒说原理上还有多少待完善的余地，但已经在其诞生的不算长的时间内，已经大量取代了传统的死人复活的僵尸们，而成为游戏影视小说等中的热门题材。

顺便说下，笔者在码前言的时候曾经想写下"疾病和病毒在游戏中的出现率并不高"，但旋即便删了，就是因为这种丧尸病毒以及其感染者在游戏领域以极庞大的数目存在着——想游戏中出现过的疾病病毒，应该用不了多久就想不出新的，然而丧尸题材的游戏却多到不计其数，单单其一门的游戏数量便已远超越其他病毒和疾病题材游戏的总和了。



►《丧尸围城》，既然是丧尸，就可以用任何手段杀个痛快。



狂龙病毒

登场游戏：怪物猎人4

狂龙病毒是《怪物猎人4》中引入的一个病毒概念。如果单从字面上说，狂龙病毒会诱发怪物进入狂暴化，更加具备攻击性，若单是如此，这种病毒其实也就和上面说的丧尸病毒差不多，只不过是怪物版的。但狂龙病毒可并不仅仅如此，除了怪物会感染，在人被感染病毒的怪物攻击的时候，人也会被感染。



■感染狂龙病毒的轰龙。

先说怪物的狂暴化，怪物因为感染狂龙病毒而狂暴化的状态被称为"狂龙症"，此时怪物两眼发红，行为也比平常更猛更凶暴，而猎人在被携带狂龙病毒的怪物攻击后，也会染上病毒，具体在游戏中的表现是名字下方会出现代表病毒感染状态的计量表，计量表随着时间自动增长，一旦计量表涨满猎人便也进入狂龙症状态，此时猎人会失去自然回复能力，非常被动和危险。而在感染之后爆发之前持续攻击怪物，当累积了一定的伤害量可克服病毒，这时猎人攻击的会心率会提升，算是战胜了自己的一个挑战奖励。

相比牧场物语里动物的日常患病，狂龙病毒更接近禽流感的人畜感染，狂龙病毒的引发因为涉及到感染怪物的攻击和伤害，所以其实从其现实中对应类型上说，倒像是狂犬病的传染过程。



◄怪物感染后一定要避免自己也进入狂龙症状态。

狂犬病毒

登场游戏：《求生之路》、《狂犬病》



■《求生之路》，因为变异的狂犬病毒而引发了整座城市毁灭的大灾难。

从这里开始，我们就要把话题的沉重性进一步加重，因为接下来我们要说的，都是来自于现实，而这部分的开始，我们仍然接着前面所说的僵尸和丧尸来继续。

其实僵尸也好、丧尸也好，目前还都没在现存可证实的记载中有出现，更多地是出现在野史和传说中，而且就像前面我们说僵尸病毒中提到的，有关僵尸的传说和僵尸以咬的方式来传播增加同类的方式，中间有太大的空白时间，而这种传播方式，很可能就是狂犬病爆发带来的恐慌。

狂犬病和动物传染有直接关系，由于传染和发病都极其明显，所以也是人类最早有关病毒的记载。公元前2300年以前美索不达米亚王国还根据家有狂犬咬人致死后的赔偿条文，古希腊的一大班神祇中甚至有专门预防狂犬病和有效治疗狂犬病的神。而1500年的达芬奇、1650年波兰将军凯希诺·谢万诺维奇还设想过把狂犬病毒作为生化武器来使用。加上现在狂犬疫苗的普及，虽然不及时治疗还会要命，但起码没什么神秘感，而且因为传播方式太有限，而传播者——疯狗、狐狸等的战斗力有限很容易消灭，使得狂犬病毒始终没什么太大的爆发记录，也因此没有在游戏和影视作品种大量登场。但是，狂犬病的发病症状，却极大影响了前面我们提到的僵尸乃至吸血鬼、狼人的文化。因为在狂犬病发作时，有很多发狂咬人的记载，狂犬病本身又可传播，而在发病时咬伤其他人传染传播又具有可行性，但是在医疗机构及狂犬疫苗都非常普及的今天，我们还是很难想象古代那种没有及时医治而晚期又没有及时控制的发病者在其发狂咬人、而被咬者在其后也继续发狂的情景。当然，狂犬病和僵尸以及丧尸咬人的不同之处在于：传播没那么快，起码还有相当长时间的潜伏期。最关键的，如果以此为题材，无论作为敌我角色，作为敌人以发狂状态出现然后被干掉，都可能会被患者家属投诉的。

尽管出于以上种种原因使得狂犬病在游戏中极少有登场，但少登场不等于没有。而常规的潜伏期长及得罪现实中感染者，游戏制作人可以将狂犬病毒设为变种，让感染者与现实中的普通感染群体完全不同，分分钟发病狂躁化——这就是《求生之路》的灾难之源，当整座城市的人们因为感染变种狂犬病毒而如丧尸般具有攻击性时，主角和其他免疫此病毒的人们便要用手里的家伙干掉这些丧失了人性的感染者，最终到免疫区接受救援。

除此之外，Xbox 360上还有一款以《狂犬病》命名的冒险AVG，名字虽然听着新鲜而让人好奇，但狂犬病患者不是别人，正是主角凯特，其在游戏中也没有其发狂、吐白沫等症状，只是重点在狂犬病的怕水这点上，所以更多地被翻译成“恐水症”，尽管患了这么痛苦的病，但偏偏主角所在的轮船在海上出了海难，因此主角只能克服对水的恐惧来逃生……游戏卖得并不好，后来又在PS3和PC上出了续作《狂犬病 预言》，之后便再无续作。



■在求生的欲望下克制对水的恐惧——哪怕是只多活一天也要逃出去！

肺结核

出处：《侍魂》系列、《薄樱鬼》

诞生在上世纪90中后期格斗游戏热潮的《侍魂》，以其独特的刀剑格斗、浓郁的和风和个性的角色，而迅速聚敛了高人气，成为当时SNK旗下又一大王牌格斗游戏。而在诸多个性的角色中，长发且使用华丽的拔刀术的橘右京因为长相和招式强而被相当多的玩家喜爱，而且这位蓝头发小哥不仅动作帅、刀法狠，掌握着战国时代佐佐木小次郎原本失传的燕返剑术，同时亦是个专情之人，在刀剑对决胜出之后经常会有慕名而至的大小姐们追来，但橘右京的心中只有他所爱的一个人——小田桐圭，甚至其冒险的目的也只是为给他女朋友找凌驾于一切花的魔界之花。



▲《侍魂 武士道列传》中的橘右京和小田桐圭，升级时没有任何豪言壮语，只是咳嗽……

无论从哪方面看，橘右京都是无可挑剔的好男人，然而他却会经常在战斗胜出后咳嗽起来，这是因为他得了当时的一个绝症——肺痨。

肺痨即肺结核，放在当下社会，自然不是什么绝症，可以循序渐进治好；而在德川幕府时代的日本，想要治疗肺痨那是无论如何都不可能的，而橘右京则干脆将生死置之于度外，决定在生命中最后的时刻，把最美好的事物呈现给最心爱的妹子。

在《真·侍魂》的结局，橘右京打败最终BOSS罗将神时地狱大门关上，以后小田桐圭在这一天身边便会降下雪花，暗喻着橘右京的死亡。然而之后又继续登场且每作全勤，其中除了《侍魂3》被设定在初代和2代之间外，其余的干脆解释都不解释了——因为剧情设定死亡便删除如此高人气角色，显然从商业角度来说是说不过去的。

说来肺结核的传染主要是靠空气，但并不是直接吸进了携带者呼出的空气，而是因为对方咳嗽或打喷嚏带有微小痰沫以及干了的痰迹中的微小颗粒被感染者吸入，而橘右京患上肺痨，很大的可能性便是与人近身对决时被传染了。无独有偶的是，现实中的幕末时代新选组的著名剑术天才冲田总司，也是因为患有肺痨而英年早逝，让人为之惋惜的同时，其事迹也被众多的艺术作品收录，并在众多幕末题材的艺术作品中登场……



▲ PSP 游戏《薄樱鬼》的冲田总司篇中，冲田总司的白发红眼造型。

黑死病

登场游戏：刺客信条2、黑死病

传染病的大规模流行曾数次改变了历史，如2400多年前的雅典大瘟疫让人们彻底活在绝望以及绝望带来的放纵中，而6世纪波及全欧洲的鼠疫则直接导致罗马帝国的衰落，而更著名的，则是14世纪的黑死病，在这巨大次灾难中，死亡人数占当时整个欧洲总人数的30%，教堂的丧钟不停地敲，一具又一具的尸体被送往墓地，而活着的人亦因为对生的绝望而用最后的时间来放纵……更导致少数族群被迫害，女巫被认为是黑死病的祸源而遭到更惨烈的屠杀，而教会的宗教权威，则在这场大灾之中遭到彻底动摇……



▲《刺客信条》的兄弟会医生是典型的黑死病爆发时的鸟嘴医生打扮。

对于这场人类历史上的罕见灾难，普遍认为是鼠疫所致，而其爆发和中世纪教会的巫女屠杀有直接关系，在屠杀巫女的同时，被认为巫女同伴的猫亦遭到大量杀害，直接导致了老鼠的爆发性增长，为大规模鼠疫的爆发奠定了物质基础。但也有观点认为，这种病应该不是鼠疫，而是其他已经消失的病原体。不管原因如何，这个人类历史上著名的大

灾难，其当时的名字“黑死病”便已然成为了大瘟疫的代名词。

在游戏领域游戏，那场惊心动魄的灾难并没被完全呈现出来，但却以社会的细节刻画来展现其存在，以《刺客信条2》为例，虽然游戏中并未提及黑死病，但游戏中登场的NPC医生却是不折不扣的黑死病医生，由于黑死病的传染性强，医者为了防止自己在治疗时被感染，便穿上了这身看起来颇为奇怪的打扮，其实这一身是很考究的：头顶是厚厚的黑帽，身上衣服则是用蜡浸炮过的亚麻或帆布衫，并拿着木棍用以掀开患者的被单或衣服避免直接接触。而其最大的特征——鸟嘴面具，一般为银制，中空部位塞进棉花、药草等来过滤空气，久而久之，他们便被称为了鸟嘴医生。而游戏，则以这身装扮，来不动声色地展现了恰恰爆发于14世纪的黑死病背景……

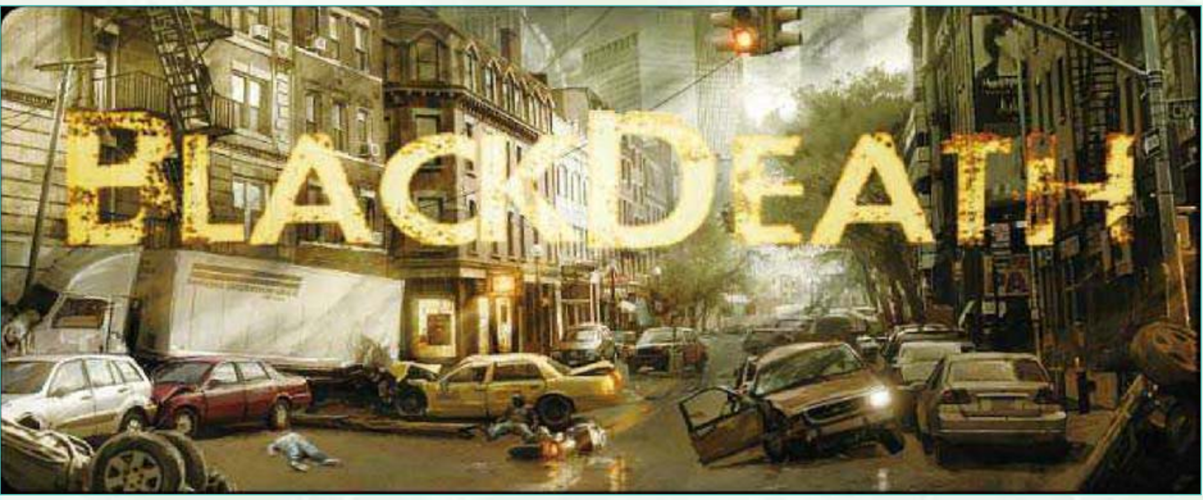
而在2011年，育碧还公布了一款专门以“黑死病”（Black Death）为名的游戏，不过这款游戏和中世纪欧洲将的那场大瘟疫没有任何关系，而是发生在美国东部海岸一个大雾弥漫的城市，居民受黑死病的感染变成了怪物，而作为幸存者的主角或者用枪给他们爆头或者用刀砍头，另外还可以对怪物进行治疗，最终拨开层层迷雾，找出黑死病的进化根源。虽然内容和标题都和黑死病有直接关系，但就游戏本身来说，已然无可避免地沦为了抄大枪突突丧尸的俗套了。



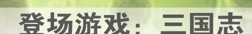
◀鸟嘴医生的面具和全套装扮，鸟嘴里主要是放过滤材料。



▲iOS平台的SLG《鼠疫黑死病》的图标也是鸟嘴医生。



◀以“黑死病”为名的丧尸游戏。



瘟疫

登场游戏：三国志



▶随机出现的瘟疫让玩家苦不堪言。

Koei早年精心打造的历史游戏系列《三国志》，以其厚重的历史和恰到好处地模拟战斗与开发，给玩家们再现了一个英雄辈出的乱世，更培养了一大批历史模拟战略游戏的爱好者。在游戏中，涉及到人的要素有两个，一个是人才，一个是人口，人才对于发展内政外交以及练兵战争的作用都极大；而人口除了涉及到可募兵的数目，更涉及到钱粮这些赋税收入。当城市经历了初期的开荒和商业发展等一系列动作后，便会进入稳定的发展期：人口增加、钱粮增加，可征募的军队也更多……作为边境城市可以成为可攻可守的边陲重镇，作为后方则是

重要的钱粮基地。

然而没有什么是一成不变的，即便发展得再好的城市，也会因为某些意外而衰颓，体现在游戏就是各项数值下降：比如战争、领民暴动、蛮夷入侵、山贼海贼入侵以及风灾、旱灾、蝗灾等各种天灾人祸，而这其中令人谈虎色变的灾难，则是瘟疫。相比于其他天灾人祸，瘟疫的爆发时间长、却鲜有有效的方法来治疗，因此在游戏中，直接导致人口大量减少。不仅如此，大疫面前不分贵贱，即便是手下的重臣武将，也有可能在瘟疫中染病，轻则耽误工作，严重的甚至会死亡，造成人才的损失。

“瘟疫”这个词是中国古代对传染病的合称，其中“疫”指所有能传染的病，而“瘟”则是指烈性传染病，中国大多数地方季节气候温差大大，使得各种疾病灾害很容易爆发，发生在太平盛世便损耗国力人口，紧随着天灾人祸爆发则是成白骨露于野的惨象。而东汉末年（也就是三国的早期）的30年间，有明确记载的全国性大瘟疫有10多次，公元3世纪末的蔓延整个长江以北、导致2000万人死亡的大瘟疫，其影响下的黄巾起义敲响了东汉王朝的丧钟，也为三国时代拉开了序幕。而瘟疫结合着东汉末的军阀混战和连年灾荒更是民不聊生。除了百姓，即便是建安七子这样的上流社会人士也都难于幸免，而对传染病认识的局限和无能为力则导致清谈和玄学的盛行。如若从帝王将相的角度去看三国，那是一个非常令人神往的英雄辈出的乱世；然而从最低微的平民角度来说，则是一个天灾人祸连绵的痛苦年代。而玩家即便是在游戏中扮演气吞山河的君主，然而在时代条件的限制下，面对瘟疫的爆发，也依然束手无策，除了运气好有华佗这样的神医或神仙来拜访，一般情况下只能眼看着瘟疫持续甚至传播扩散到其他城市，实在不行也只能存档，在下月瘟疫还持续的话就读档重来……



▲历作《三国志》对瘟疫的描绘都是民不聊生。



▲以“瘟疫”命名的 iOS 游戏《瘟疫公司》是一款集病毒之大成的游戏，目的是通过研制病毒并不断修正其感染率和抵抗力，从而用病毒将人类毁灭。

写了一圈各种疾病和病毒，发现和现实相关的往往都非常沉重，毕竟惊心动魄的死亡人数不仅仅是数字，更是一个个面对灾难性的传染病却无能为力只能等死的绝望。而虚拟的如生化丧尸尽管惨烈但题材用得过于泛滥而更沉浸于杀丧尸的乐趣中；至于口袋妖怪病毒、麦塔克洛病这些，简直就是各种欢喜欢乐了。而现实中，随着科技的发展，人类对病毒的控制力也已大大增强，但时不时的伊波拉爆发、某某新病毒爆发或变种等仍然会在现代社会中引起恐慌，该注意还是要注意，该防还是要防。最后祝大家都在现实中远离疾病之苦——毕竟，有健康的身体，才能更好地区体验游戏的乐趣。

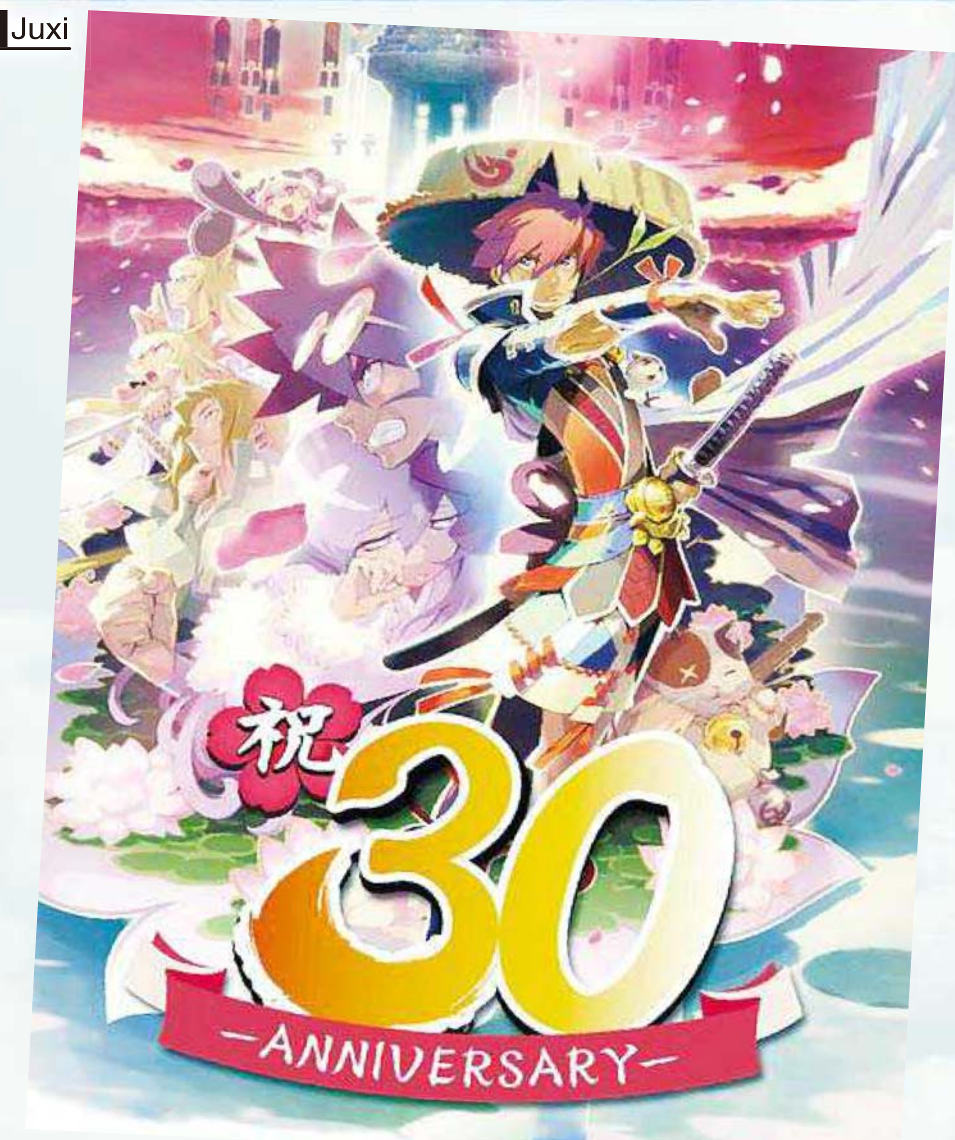


与中村光一回顾Chunsoft三十周年间的一切

下篇

文 胧月　美编 Juxi

继上辑内容，这次从《街》开始继续回顾Chunsoft的事业历程。《街》是音响小说中最具话题性的一作，也是胧月心中的文字AVG最高峰，通过翻译这篇访谈得知了诸多幕后花絮，作为粉丝也算『一本满足』。当然为新人玩家熟知的《428》也会在本次访谈中亮相。



人物档案



中村光一

Spike Chunsoft代表董事会长，高中时代就给杂志提供程序设计稿件，名气显赫。1982年在由Enix举办的程序大赛上投稿《Door Door》，获得第二名的好成绩。就读大学期间，于1984年4月9日创立股份公司Chunsoft，参与众多名作开发。

Chunsoft主要事迹



1984年4月	设立以游戏软件开发事业为目的的股份公司Chunsoft
1985年7月	发售FC游戏《Door Door》（发行商：Enix）
1985年11月	发售FC游戏《波多比亚连续杀人事件》（发行商：Enix）
1986年5月	发售FC游戏《勇者斗恶龙》（发行商：Enix）
1987年1月	发售FC游戏《勇者斗恶龙Ⅱ》（发行商：Enix）
1988年2月	发售FC游戏《勇者斗恶龙Ⅲ》（发行商：Enix）
1990年2月	发售FC游戏《勇者斗恶龙Ⅳ》（发行商：Enix）
1991年4月	宣布自主开发并发售游戏，公布SFC新作《弟切草》
1991年12月	发售FC游戏《Famicom JumpⅡ 最强7人》（发行商：Bandai）
1991年12月	发售FC游戏《俄罗斯方块2+轰炸方块》（发行商：BPS）
1992年3月	自主发售第一款SFC游戏《弟切草》
1992年9月	发售SFC游戏《勇者斗恶龙Ⅴ》（发行商：Enix）
1993年9月	发售SFC游戏《特鲁尼克大冒险 不可思议迷宫》
1994年11月	发售SFC游戏《恐怖惊魂夜》
1995年12月	发售SFC游戏《不可思议迷宫2 风来的西林》
1996年11月	发售GB游戏《不可思议迷宫 风来的西林GB 月影村的怪物》
1998年1月	发售SS游戏《街》
1998年12月	发售PS游戏《恐怖惊魂夜 特别篇》
1999年1月	发售PS游戏《街 命运的交叉点》
1999年3月	发售PS游戏《弟切草 苏生篇》
1999年9月	发售PS游戏《勇者斗恶龙角色 特鲁尼克大冒险2 不可思议迷宫》（发行商：Enix）
2000年9月	发售N64游戏《不可思议迷宫 风来的西林2 鬼袭来！ 西林城！》
2001年7月	发售GBC游戏《不可思议迷宫 风来的西林GB2 沙漠的魔城》
2002年2月	发售DC游戏《不可思议迷宫 风来的西林外传 女剑士飞鸟见参》
2002年4月	开始手机产品的制作与运营
2002年7月	发售PS2游戏《恐怖惊魂夜2 监狱岛的童谣》
2002年10月	发售PS2游戏《勇者斗恶灵角色 特鲁尼克大冒险3 不可思议迷宫》（发行商：Enix）
2002年12月	发售Windows游戏《不可思议迷宫 风来的西林外传 女剑士飞鸟见参》
2004年3月	举办Chunsoft创立20周年纪念发表会
2004年4月	发售GBA游戏《西林 怪兽足球》
2004年6月	发售PS2游戏《3年B组金八老师 站在传说的讲台上》
2005年4月	并入股份公司Dwango企业集团
2005年4月	发售NGC游戏《家园》
2005年9月	与SEGA举办家用机游戏战略发表会，开始SEGA×Chun计划
2005年12月	由于股份转移，与Spike共同设立完全母公司Games Arena
2006年7月	发售PS2游戏《恐怖惊魂夜3 三日月岛事件的真相》
2007年4月	将手机业务移交给Games Arena
2007年10月	发售PS3游戏《忌火起草》
2008年6月	发售Wii游戏《不可思议迷宫 风来的西林3 机关屋的睡美人》
2008年12月	发售Wii游戏《428 被封锁的涩谷》
2009年12月	发售NDS游戏《极限脱出 9小时9人9道门》
2010年2月	发售NDS游戏《不可思议迷宫 风来的西林4 神之眼与恶魔之脐》
2010年7月	发售PSP游戏《诡计×逻辑》（发行商：SCE）
2010年8月	在爱知县名古屋市开设名古屋分部
2010年12月	发售NDS游戏《不可思议迷宫 风来的西林5 幸运之塔与命运骰子》
2011年1月	发售NDS游戏《我爱僵尸》
2011年11月	宣布与Spike合并
2011年12月	发售PS3与PSV的跨平台游戏《真・恐怖惊魂夜 第11个来访者》
2012年2月	发售3DS与PSV的跨平台游戏《极限脱出 善人死亡》
2012年4月	与Spike正式合并为Spike Chunsoft
2013年4月	提供iOS游戏《恐怖惊魂夜 智能音响小说》配信
2013年5月	提供iOS游戏《9小时9人9道门 智能音响小说》配信

碰壁之《街》

——SFC和GB的《风来之西林》发售后，就到了PS、SS和N64的时代。

中村光一（以下简称“中村”）： Chunsoft在32位机时代推出的第一款作品是SS上的《街》。SFC之后出现了形形色色的硬件平台，进入CD载体的游戏时代了。

——关于《街》的种种讨论其实已经是老生常谈了，它的实拍画面和多视角切换系统，的确相当异类。

中村： 这是《弟切草》的剧本作者长坂秀佳先生给我的提议。在涩谷十字路口等待交通灯的人们有着各自的人生，尽管他们偶尔在这个时间站在同一个地方，但如果继续追踪他们的脚步，就会发散出截然不同的故事。也许仅仅是擦肩而过，就可能蝴蝶效应地改变他们的人生。以上是长坂先生给我的提案，它成为了《街》的原点。大家看到的《街》拥有10位主人公，其实最初打算设定100个的，但是一动笔才发现根本写不了，逐步减少到50人、30人，最后只剩10个了。











▲1998年发售的SS版《街》，存档点的数量是受限的，存档时机也成为游戏性的一部分。

——居然还有100人的构想！这真是让人怀念的作品啊。采用实拍画面是受到涩谷题材的影响吗？

中村： 这也是长坂先生最早提议的。游戏载体从卡带变为CD-ROM，让游戏容量大幅增加也是要因之一，这让我们可以在美工和图片数据上充分润色。当时的其他游戏大多是采用3D建模，而《弟切草》更注重音响效果的进化，《街》则走了实拍路线。此外，主人公虽然只有10个，但登场总人数接近100，要用绘图方式区别出100个人来，可是相当不容易的。我们当时的美工组拥有10名成员，盘算着得需要绘制多少点阵图后，发现这很不现实，最后自然而然地走到实拍这个选项上。

——话虽如此，一旦着手实拍摄影工作，我想也会有许多难点吧。

中村： 最初是打算把拍到的素材进行播片截屏，但实际操作起来才发现，截屏画面实在缺乏动感，看起来相当无趣，不像漫画分镜那样拥有令人舒服的观感。经过尝试，我们发现还是要让演员以特定动作摆拍，才会诞生魅力十足的画面。和《428 被封锁的涩谷》所处年代不同，数码相机在《街》那时完全没有普及，就算职业摄影师也没几个人拥有。拍下菲林，在暗室内显像，再去录入CD-ROM，整个流程中一旦发现问题，又必须在以后几天内重新拍摄，简直焦头烂额（苦笑）。

——还需要重新拍摄吗？

中村： 有些店铺的看板不好看，需要用Photoshop等工具修改，最后在画面上花费了过多人力，也许并不比绘制点阵来得省力。不过，现在的涩谷风景与《街》完全不同，从某种意义上说，《街》也是老涩谷的纪录片吧。

——多视角系统不仅具有电影般的视觉冲击，自身的游戏性也获得非常高的评价。

中村： 承蒙夸奖。在《街》之前，玩家对作品的反应和评价基本合乎我们的预想，但《街》第一次让我们有了碰壁感。

——碰壁感？

中村： 《街》很好玩，是我们得心应手的佳作，但销量并不好，很长时间才堪堪卖出13万张。如果口碑不好导致销量不佳倒也罢了，但Fami通上的评价一直高居前列，为什么还是卖不好呢？这让我们一直耿耿于怀。消费者以及各方评论提出了各种意见，比如说实拍不行、没有偶像等等，这是一部迫使我们反省的作品。

——当时的玩家对实拍表现出强烈的排斥，但PS版《街》加入影绘以后，

同样遭受非议。

中村：没错，PS版导入影绘模式，玩家又反映说还是实拍好（笑）。









◀▲1999年发售的PS版《街 命运的十字路口》，与影绘模式同步加入的新要素还有各角色的流程表。

——当时在PS和SS这两大机种里选择后者的原因，现在方便透露一下吗？

中村：一言蔽之，SEGA对《街》相当支持，提供了各种援助。不仅给予了部分开发资金，当时的入交昭一郎社长还争取到东急百货店和西武百货店的拍摄许可。

——原来如此。

中村：实在是获益良多，之后又有了“SEGA×Chun Project”的新项目。

——这之后Chunsoft在PS上推出了“音响小说进化”系列、《勇者斗恶龙角色 特鲁尼克大冒险2 不可思议迷宫》，在N64上推出《不可思议迷宫 风来之西林2 鬼袭来！西林城！》。我记得当时的《西林2》几经延期。

中村：是的， 很抱歉（苦笑）。《西林2》是我们第一次真正制作3D建模的游戏，不少地方都耗神耗力。



▶▼1998年发售的PS版《恐怖惊魂夜 特别篇》，追加了以真理为主人公的短篇故事。

▼▶1999年发售的PS版《弟切草 苏生篇》，追加了主人公向奈美的切换视角等要素。





◀▲2000年发售的《不可思议迷宫 风来之西林2 鬼袭来！西林城！》，玛莫和暇吉第一次登场，同时也诞生了暇吉可以捡起弹开的盾扔向敌人的传说。

——“《西林》系列”之后推出过GBC的《不可思议迷宫 风来之西林GB2 沙漠的魔城》、Windows版

和网络版的《月影村的怪物》，以及《外传 女剑士飞鸟见参》，表现得很活跃。

中村： 当时公司的规模扩大，研究了各个硬件平台，具备了推出以上各作品的能力。

——网络版上每周更换的迷宫、利用GB联机线的“风来救助队”等系统，在当时可谓领先时代呢。

中村： 社内对PC、手机、网络抱有兴趣的员工大有人在，几经研究后认为万事俱备，这才开始成熟的商品化。





▲2001年发售的《不可思议迷宫 风来之西林GB2 沙漠的魔城》，利用联机线和密码可让风来救助队前来拯救被打倒的风来人。

——原来这些作品来源于喜欢尝试新事物的员工们的兴趣。

中村： 没错就是这样（笑）。

——Chunsoft给我一种多方尝试新事物的印象，这是出于主观的冒险进取意识吗？

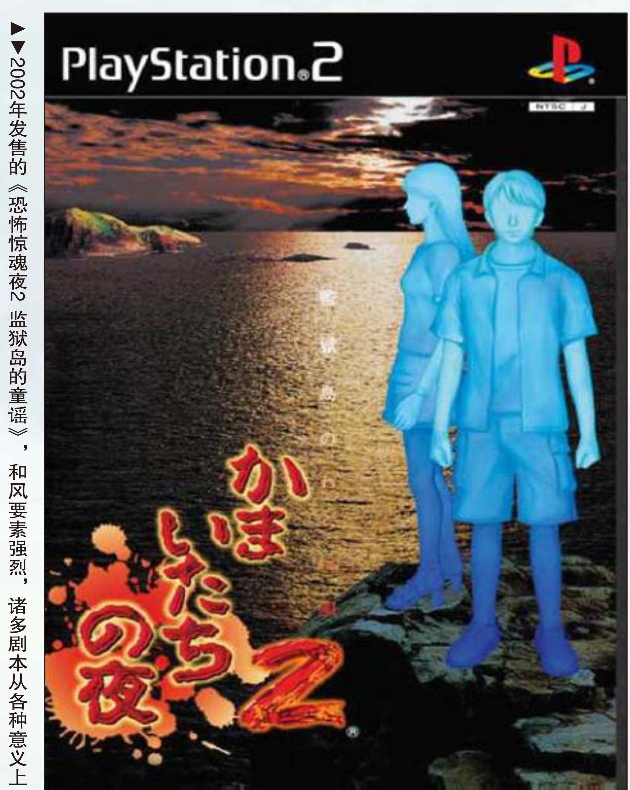
中村： 是的。有些点子很早就想到了，只不过不会立即对外公布。制作全新的作品令人心潮澎湃，成品是什么样子？玩家会喜欢吗？会掏钱买吗？类似这样的期待心情，比什么都有趣。

——这听上去是站在开发者角度展开的意识形态，那么作为经营者，您认为创新的企划比保守更好吗？

中村： 这见仁见智吧，我倾向于创新。一线的制作者们对每一部作品都绞尽脑汁，毫无保留，不过一旦提到新作，又会不由得迸发出新的灵感火花。我孙子武丸先生在《恐怖惊魂夜》初代就说已经把想做的都做进去了，制作二代时就让牧野修和田中启文两位小说家提供了协助。

——话已至此，不妨来谈谈《恐怖惊魂夜2 监狱岛的童谣》这部作品吧。二代强化了和风要素，改变颇多。登陆PS2的本作视觉效果非常豪华，影绘人物也变得更加清晰了。

中村： 我很早就打算制作二代，不过一直找不到新作的灵感，然后就像方才所述，以牧野和田中两位先生为首，大家群策群力想主意，最后商讨出“既然前作是冬天的山里，那么这次就设定在海边吧”。其实听起来并不是很异想天开（苦笑）。




▲▼2002年发售的《恐怖惊魂夜2 监狱岛的童谣》，和风要素强烈，诸多剧本从各种意义上都让人难以忘怀。





——总之这是一款很了不得的作品，玩家们的反映也是走向两个极端。

中村： 褒贬不一的意见非常多。恐怖感和恶心感受到了很多批评，我也反省过是不是做得太过头了。

——《勇者斗恶龙角色 特鲁尼克大冒险3 不可思议迷宫》的推出后，迎合Chunsoft的20周年纪念，贵社发布了《西林 怪兽足球》、《3年B组金八老师 站在传说的讲台上》和《家园》三款游戏，这些是为了纪念20周年而刻意求新的作品吗？

中村：是的。把社内众人的企划合在一处，会议上提出讨论，挑选了其中能够实现的。

——每一个的游戏类型都很奇特，对于Chunsoft来说也是未曾涉足过的。特别是《怪兽足球》，不需要玩家亲自操作，而是作为监督去领导队伍的足球游戏。

中村：开发部里有人很喜欢足球，《西林》的剧本作者富江慎一郎先生就是。以前他在Tecmo（现Koei Tecmo Games）工作时，制作过《足球小将》的游戏，一旦他打开足球的话匣子，简直让人烦得不得安生（笑）。



◄▲2004年发售的《西林 怪兽足球》，玩家可育成“《西林》系列”中的怪物参加足球比赛。

——20周年纪念作品的第二部是《3年B组金八老师》，我当时就很不理解Chunsoft为什么会制作这游戏（笑）。

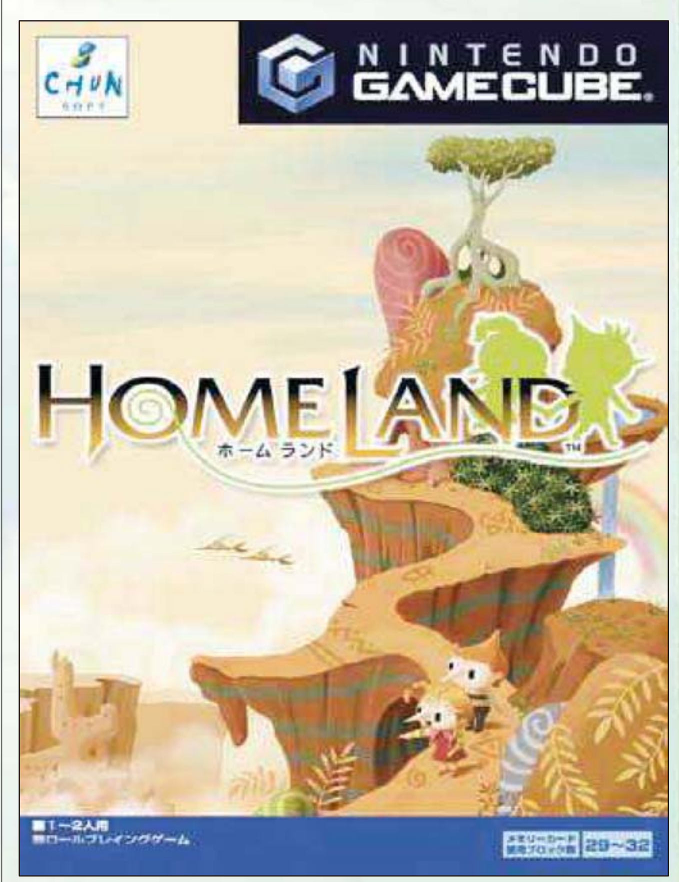
中村：许多人这么说（笑）。原本是打算做一款学校老师题材的游戏，但说到学校就不得不提《金八老师》，顺着这条线，我们成功拿到了制作版权。

——20周年纪念作品的第三作《家园》，听说从制作到发售饱经辛酸。

中村：这是一款比较奇特的网络RPG，作为Chunsoft第一次尝试的游戏类型，从企划到扶上正轨耗费了大量时间。玩家可以在本作中体验到成为网络游戏中GM的乐趣。

——NGC相当于服务器主机，让其他玩家连接游玩，玩家就如同虚拟世界的创世神，可以任意配置敌人、改变难度，有着很核心向的游戏乐趣。

中村：其实这话不该由我们来说——这游戏的设计太超前了（苦笑）。





▲►2005年发售的《家园》，特征是玩家们在游戏中牵起手就能对角色加以强化的牵手系统，在线游戏时不会额外收费。





◄▲2004年发售的《3年B组金八老师 站在传说的讲台上》，包含了让学生的才能开花结果的育成要素，以及文字冒险游戏独特的剧情展开，该游戏也被轻小说化。

——听了您的回顾，发现每一款作品都是新颖乃至超前的。

中村：许多社员都喜欢新游戏，着迷于谁都没有尝试过的新技术，他们总结出新要素的利弊，制作出符合Chunsoft社风的游戏，但也许的确太超前了。

“SEGA×Chun Project”启动





▲▲2006年发售的《恐怖惊魂夜3 三日月岛事件的真相》，透、香山、俊夫等人的多视角切换是本作的一大特征。除了最佳结局外，启子的相关结局也掀起了相当话题性。

——2005年确立了“SEGA×Chun Project”，这是出于怎样的契机呢？

中村：是SEGA一方先提出的，其中既包括了复刻作品，也有《街》、《弟切草》这类音响小说的系列新作。

——原来如此，后来就诞生了《忌火起草》和《428》吗？

中村：是的。刚才说过《街》曾获得过SEGA的鼎力支持，“SEGA×Chun Project”相当于第二次协力吧。

——自家已经发行游戏很多年，突然又转变为开发方，会不会有很大变化？

中村：这倒没有，SEGA之前就与我们协商过合作方式，进展得相当顺利。

——那时正好是Chunsoft与Spike共同设立母公司Games Arena吧？加入Dwango，与Spike成为同一伞下的集团企业，最终合并为一家。

中村：当时真没料到这么远（笑）。

——SEGA×Chun的第一作是《恐怖惊魂夜3 三日月岛事件的真相》，这是透和真理两人故事的完结篇。

中村：这作原本应该更早推出的，定位是《恐怖惊魂夜2》的后日谈或者FAN Disk。然而在制作期间又涌现出大量新要素，再加上多视角系统，容量一发不可收拾（苦笑）。

——透、真理乃至俊夫的故事都可谓大团圆结局，作为一个玩过全系列的人相当感动。接下来是NDS上“《西林》系列”的复刻作，又迎来新的音响小说《忌火起草》，这是第一部导入语音的音响小说，据说其原型是《弟切草》。

中村：PS3时代的高清画质令画面更加漂亮，《忌火起草》制作到一半的时候，感觉这样的画面不配语

音实在太可惜，于是临时改变游戏规格，决定加入语音。







▲2007年发售的《忌火起草》，画面上显示文字的同时，角色台词均配上了语音。

——原来最早没打算加入语音啊。《不可思议迷宫 风来之西林3 机关屋的睡美人》发售后就是《428 被封锁的涩谷》了，《428》是与《忌火起草》同步制作的吗？

中村：制作《忌火起草》时大概算是《428》剧本的准备期吧。

——《街》的口碑已经到达一个巅峰，那么同样以涩谷为舞台制作的《428》应该有很高的难度吧，社内对此看法如何？

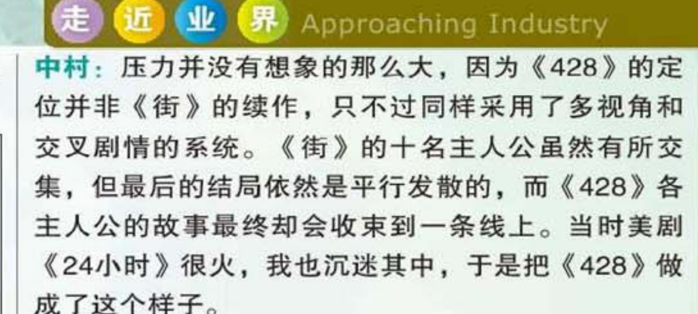
中村：压力并没有想象的那么大，因为《428》的定位并非《街》的续作，只不过同样采用了多视角和交叉剧情的系统。《街》的十名主人公虽然有所交集，但最后的结局依然是平行发散的，而《428》各主人公的故事最终却会收束到一条线上。当时美剧《24小时》很火，我也沉迷其中，于是把《428》做成了这个样子。

——《428》的最初销量并不佳，随着多平台的展开，销量逐步攀升。《街》和《428》在销量上都可谓慢热型啊。

中村：是啊（苦笑）。Fami通上的满分游戏几乎都是百万销量，只有《428》的销量与评分极端不符，多亏在PS3、PSP以及iOS等平台上的延伸，才让销量回暖。

——《428》一年后是《极限脱出 9小时9人9道门》，这次的剧本作者是打越钢太郎先生。他曾经作为自由人为《Ever17》撰写剧本，之后加入Chunsoft。

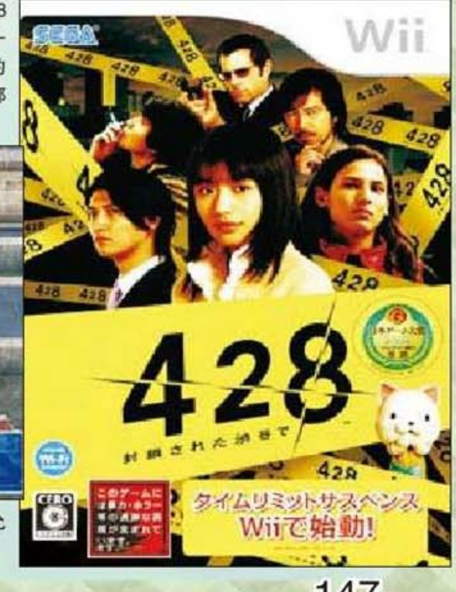
中村：是的。《极限脱出》跟以前的音响小说不同，我试玩的时候完全走不进正确的路线，还问他是不是出了BUG（笑）。







▲►2008年发售的Wii版《428 被封锁的涩谷》，与《街》一样以涩谷为舞台，拥有坚实的拥趸群。铃音篇仅仅是音乐都能惹人落泪。







▲2006年发售的《不可思议迷宫 风来之西林3 机关屋的睡美人》，讲述长大后的西林的冒险，系统方面允许继承角色等级了。



▲2009年发售的《极限脱出 9小时9人9道门》，简称《999》，利用NDS上下屏幕实现了独特的联动机关。

——与此同时发售的还有《不可思议迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐》，中村先生在本作中表现得更像是监修人。

中村：是的。也许有点自卖自夸吧，《西林4》的完成度非常高，我自己也玩得相当投入。

——舞台转移到南方小岛的这一点很让人吃惊，西林这是要吃香蕉的节奏嘛？（笑）

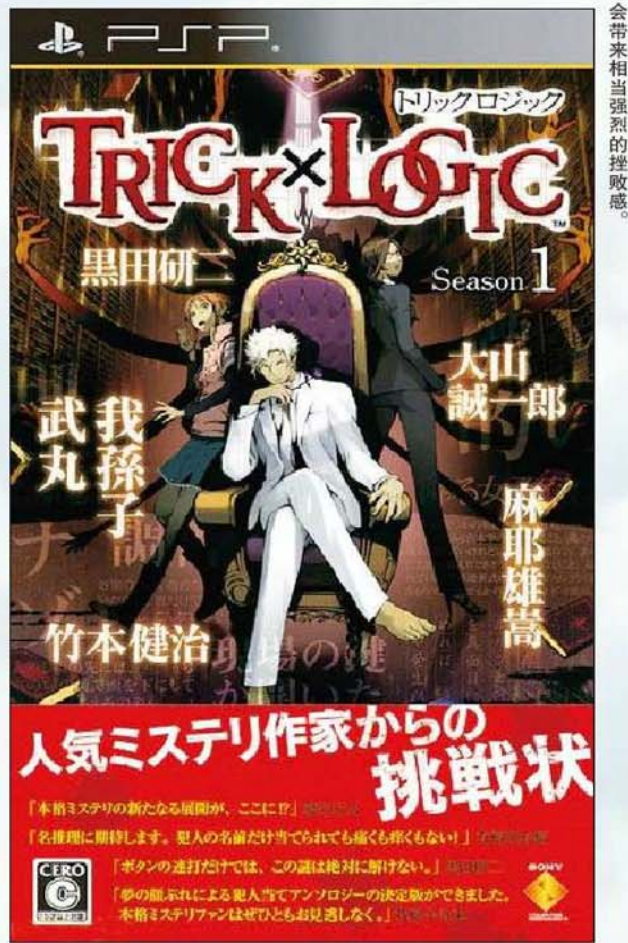
中村：这是打算把《西林》推向海外市场的一次尝试。既然针对海外市场发售，那舞台设定在日本本土就不太合适了，南方小岛的背景让整体气氛焕然一新。

——还有这内幕啊（笑）。在展开SEGA×Chun Project的中途，贵社还为SCE开发了《诡计×逻辑》，抢答活动也很有趣。

中村：这也是比较超前的游戏了。如果放到现在，我一定会采用其他系统，感觉它更合适在智能手机上推出。那时正好SCE方前来询问有没有文字类游戏的新点子，我拿出社内预热的三个方案给SCE看，他们看中了《诡计×逻辑》。

——《诡计×逻辑》有点难啃，但也非常有趣，我比较想玩沿用了该系统的新作。

中村：谢谢。对于本作，社内分化为立即能揭开谜底和完全无从下手的两批人，这在平衡调整上很有难度。设定得太简单，玩起来没意思；设定得太难，也许玩家玩一会就飞盘了。



▲▼2010发售的《诡计×逻辑》，我孙子武丸、绫 行人等著名推理作家为其撰写剧本，难度极高，解不开谜底会带来相当强烈的挫败感。

——中村先生自己能解开吗？

中村：我是明知真凶和诡计的门道，却不知该指摘文字里的哪一句（苦笑）。







◄▲2010年发售的《不可思议迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐》，加入了昼夜、腕轮等诸多新系统。

回归发行商，走上合并之路

——再度进入发行商的时代是《不可思议迷宫 风来之西林5 幸运之塔与命运骰子》，重新恢复发行商的身分有着怎样的经过吗？

中村：达成了SEGA×Chun Project预定的游戏数量，我们与SEGA的契约也到期了，所以重新像以前那样自己发行游戏。

——《西林5》与《西林4》在同一年发售，耐玩度极高的《西林》居然一年发售两作，这实在非常少见。

中村：《西林》的每一作的确都很耐玩，但系列正统作品的间隔太久会导致拥趸流失，所以想按照一个良好的节奏发售。在制作《4》的时候就涌现出诸多崭新的想法，既然《4》里用不上，就放进《5》吧。







▲2010年发售的《不可思议迷宫 风来之西林5 幸运之塔与命运骰子》，第一次加入通信对战模式，是系列的最新一作。

——接下来发售《我爱僵尸》可谓又是一次新的挑战。尽管画风可爱，但内核是颇为硬派的即时战略，题材也是僵尸，感觉槽点不少（笑）。

中村：用触控笔操作大量角色，让它们集团式行动，是我们想在本作中实现的。在制作本作时，执行包围操作时发现有一个角色不合群地摇摇晃晃朝另一个方向走，有人说“这家伙很像僵尸啊”，于是就决定用僵尸了。





◀▲2011年发售的《我爱僵尸》，是一款以僵尸为主角的RTS，每个僵尸都有详细的性格设定。

——然后是《真·恐怖惊魂夜 第11个来访者》公布，从公布到发售的这段时间内，Chunsoft宣布了与Spike的合并计划，能说说这次合并的经过吗？

中村：这次的合并不是突然间决定的。Chunsoft和Spike之前就是Games Arena的伞下子公司，两社在维持独立运营的同时，也尽量展开业务磨合。

——那么合并应该算是这种业务磨合的延长线了。不过第一次听到合并新闻时，我还是相当吃惊的。

中村：两社各自冷静地审视了自己的公司，虽然我们处于同一个业界，但各自擅长不同的领域，既然如此，不如两家合并，成为一家更全面的公司。

——原来如此。《真·恐怖惊魂夜》和《极限脱出 善人死亡》在公司正式合并前发售，《真·恐怖惊魂夜》跟系列的以往作品不同，是一个全新的起点。

中村：是的。推理作品如果沿用过去的角色，那么前作的经验者和未经验者审视新作的角度会产生差异。况且《3》已经是系列三部曲的完结篇了，不如重新起头。



◀▼2011年发售的《真·恐怖惊魂夜 第11个来访者》，除本篇外另有DLC剧本，还有让PSN上玩家共同参与的网络模式「大家的恐怖惊魂夜」。



——我喜欢本作中多人一起参与的“大家的恐怖惊魂夜”模式，这是一个近似于狼人游戏的模式，感觉又领先时代了。

中村：参与者全员需要一定程度

上统一时间，在时间限制方面有点困难。

——真希望它能在智能手机上推出！然后是Chunsoft最后的作品《极限脱出 善人死亡》了，它和《999》一样在海外市场拥有良好的口碑。

中村：是的。日本开发的游戏被海外玩家接受，这也让我增加了对今后可能性的期待。





►2012年发售的《极限脱出 善人死亡》，作为《999》的续作，同样由打越钢太郎撰写剧本。解开一切谜题之后，展现出的结局是《999》拥趸们绝对不能错过的。



以40周年和50周年为目标

——这次向中村先生请教了关于30周年的许多东西，这以后会不会公布30周年的纪念游戏作品呢？

中村：我希望能尽快公布。

——作为Chunsoft的拥趸，我非常在意“《不可思议迷宫》系列”和音响小说的续作。

中村：“《不可思议迷宫》系列”其实最近和Pokemon合作了几款，我们会尽量满足大家的期待。

——原来如此，那么“《西林》系列”也可以期待一下了。那么在结束前，请中村先生讲述一下今后的目标吧。

中村：接下来是40周年了吧，希望我们公司能延续到50周年，也希望Spike Chunsoft的业务能在海外继续扩大，诞生出外国玩家也喜欢的坚实品牌。

——40周年和50周年时，您认为游戏会变成什么样子？

中村：很难想象今后的技术革新。网络普及后，无线化的趋势会进一步加剧，也许10年后就没有实体版游戏了吧，所有游戏全部云端化，Streaming流传输技术将成为主流。

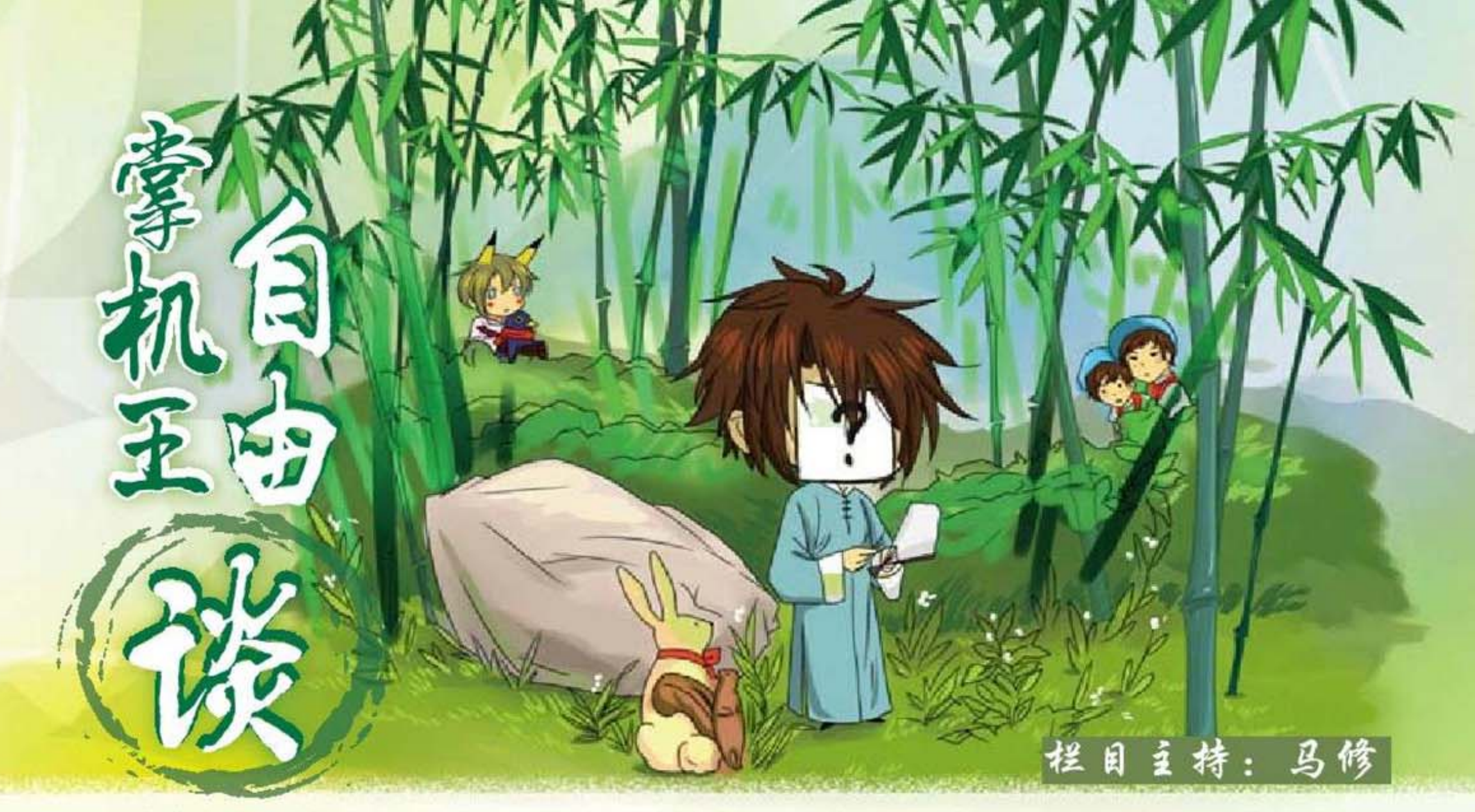
——不过就算是如此先进的平台，也许玩家也会怀旧地去玩《Door Door》吧。

中村：那真的太令人欣慰了。

——那么最后请向Chunsoft的拥趸说句话吧。

中村：感谢大家一直以来的支持，Chunsoft平安迎来30周年。今后我们也将致力打造让大家满意的游戏，请继续支持曾经的Chunsoft、现在的Spike Chunsoft公司。





各位从多大开始玩游戏的呢？玩到现在是否会觉得累了而不再有爱了？其实游戏作为一种娱乐方式，虽然并非是必需品，但却能给日复一日的生活带来各种精彩的乐趣。本辑收录的稿件，便是一位玩家对自己游戏生涯的表述，在接触了其他平台类型的游戏娱乐方式后，又再度回归到掌机玩家们中来。欢迎归来的同时，也祝大家都能在自己掌机的陪伴下拥有丰富多彩的游戏人生。

致我那被时光偷走的游戏

文 陈见彻

一直想写一篇纪念自己曾经的游戏伙伴以及游戏人生的文章。如今时常会想：22岁的自己还喜欢一个人玩PSP、NDS甚至GBA，会不会让人感觉很没出息，以至于失去了游戏最初时的动力和乐趣。而真切感受到的记忆往往又不可靠，它配合着人的感情，往往把一些平淡的旧事变得很伤感。高三的时候跟朋友在学校老师的眼皮子底下联机，在奶茶厅4人协力讨伐《MHP》引来老板客人旁观侧目的情景记忆犹新，放在书包里每天背回家的一定不会是书本，还有合上被子熬夜也要做出一把专武的执着与等不到天亮就想跟朋友炫耀的兴奋……长达15年的游戏生涯，陪伴了我至今近三分之二的人生，从最初在朋友家邂逅的任天堂FC的《马里奥》和世嘉MD的《索尼克》，再到索尼PS系的崛起，以及微软硬派车枪球游戏的普及。时光回溯，只要有游戏的地方，似乎就都有自己的影子。



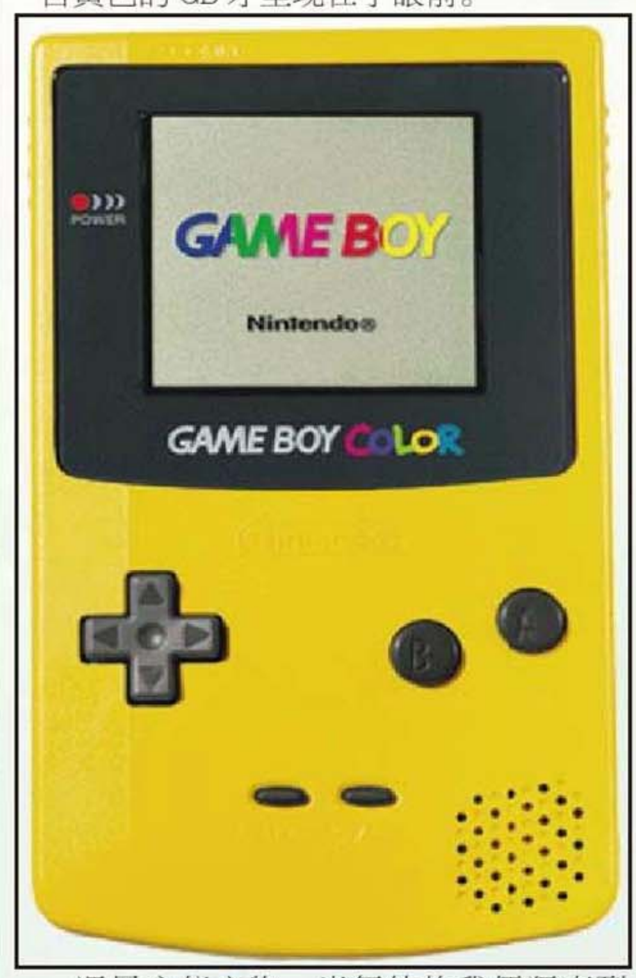
1



虽然家里一直反对自己玩游戏，但幸运的是我的父母并不是因为反对便扼杀孩子兴趣的家长，相反还因为受不了自己的孩子每天放学后都坐在别人家门前看别人玩游戏（大概从一年级看到了四年级），而让我的游戏人生在五年级时迎来了历史性的突破：拥有了第一台属于自己的游戏机。这一切，都始于父亲经过我无数次软磨硬泡终于答应给买一台GB的那一刻起，这无异于惊天喜讯。GB是当时我们那孩子们梦寐以求的宝贝，当时整个班里仅有一台，而且往往课间时分机主身边人潮汹涌，围观的人比玩游戏的人还紧张入神。作为死党的我不仅每次能够坐在旁边观看，甚至还将机子借回家了一周熬夜打通了我的掌机游戏启蒙作《口袋妖怪》，并鼓起勇气向父母开口要求买GB，开启了自己的游戏人生……

尽管我的游戏启蒙掌机是GB，不过遗

憾的是我并未真正的拥有过一台 GB，而这源于我大方开明的父母——在约定日子那天，我和父亲去市中心大十字地下通道内的黑店寻找 GB，据说因为是水货又兼之是国家管控严厉的游戏产品，店家便没将主机摆在柜台上，而是需要买家自己去询问那些有可能出现的地方，比如随身听专卖店、录音机专卖店，甚至一些卖电池手电筒的地方。而交易过程则堪比非法品交易现场，当店家确认有货时，会先张望一下四周，确认无人盯梢时才打开摊位前的隔离板，招手叫你进去，然后拉下门内的窗帘，进入一个黑漆漆的房洞内取出一个外表是随身听的盒子，最后将包装盒层层剥开，一台黄色的 GB 才呈现在了眼前。



遇见心仪之物，尚年幼的我便狂喜到失去理智，忘记了还深处敌人的大本营中，店家眼睛一瞥，便知道诱敌大计已成，嘴角露出了一抹不易察觉的冷笑，双手背后、气定神闲地挺直了身板，一言不发地看着我和父亲。而父亲当时已经被我这没有出息的样子气得七窍生烟，从我手里抢过机子随意的翻看把玩了下，轻描淡写的问："这机子怎么卖啊？"

"400。"

"这么贵！你不是说只要 200 吗？"陡然听见店家狮子大开口的报价，父亲吓了一跳，转而怀疑地望我。

"这是 GBC，200 多的是 GB。"店家似乎早预料到父亲会作何反应，迅速从旁边又掏出了一台模样相仿的机子出来，一下子把我们都搞懵了。

店家继续解释："GBC 是彩色屏，GB 是黑白的，跟家里的电视一样，彩色电视跟黑白电视的区别，来，小弟弟你打开试试看。" 说完取出两块电池放进去，插上了一盘《口袋妖怪》递给了我——果真如其所言，进入游戏后一看，原来黑白单调的画面变得丰富多彩，以前一团黑的皮卡丘也变得栩栩如生。

我的心一下又从 GB 飞到了手里的 GBC 上，便拉着父亲的手说："我觉得这个更好。"父亲点点头，接过我手里的 GBC，看了几眼，突然开口问店主："你们这里还有没有更好的？"

我和店家同时愣了，老江湖店主迅速的反应过来，笑容满面地说："当然有，我家有这个月刚到的新货，因为知道的人少，还没有跟客人推荐。你等等。"说完又转身走进了身后黑黑的房间里。

这时父亲突然回过头来，神情认真地对我说："一会不管他拿出什么东西来，你都别说话。不要作出一副急切想要买的样子，明白吗？一切交给我来办。"我不明就里的点点头。



随后的短短30分钟内，在父亲和店家激烈的交涉谈判之后，我终于拿到了属于自己的梦寐以求的人生第一台掌机——一台紫色的GBA和一张《忍者神龟》的卡带。父亲的代价则是用整个家庭一个月近一半的收入换回了我回家路上那不可抑制的兴高采烈。

事隔很多年后我才知道，GBA是任天堂推出的第四代掌机，采用的是彩色液晶显屏，在2000年的时候分辨率就达到了240×160，画面细腻优美得惊人，有着精美画面和很高的性能。而我更是在这样优秀的平台上体验到了《口袋妖怪》、《马里奥》、《塞尔达》、《格斗之王》、《星之卡比》、《黄金太阳》、《恶魔城》、《牧场物语》、《机战》、《洛克人》、《召唤之夜》、《逆转裁判》、《火焰之纹章》等经久不衰的经典系列，也让我对日本游戏厂商有了更新的认识。而作为实现这一切的关键人物，在解释为什么给孩子买一个在当时的家庭条件明显不允许的昂贵掌机的理由时，父亲的回答仅仅是“既然答应让你玩，就玩最好的，只要不影响学习就好了”。而一直持反对态度的母亲也在阻止无果后接受了我的游戏爱好，并在日后资助我购买了GBA SP、NDSi、Xbox 360等主机。

说到这里可能会有读者有疑问：GBA的《忍者神龟》都发售了，为什么我们那最流行的掌机是GB？因为我的家乡在贵州贵阳市郊区，当时进贵阳市区坐公交车要1个小时左右，当时我们整个区内只有一家私人开的中古店，老板外号铁公鸡，在当地孩子中很出名，要购机需要提前交钱预订，然后老板去贵阳拿货。笔者玩游戏从1年级开始，大概是1999年，当时在学校里接触的都是GB。而这买的这第一台GBA之后确认为2手，虽然当时GBA SP已经发售，但当时那里并没有SP，到2005年我才入手了蓝色的小神游SP。

总之，顺利入手生平第一台掌机之后没多久，我也升入了初中，或许真的是受游戏影响，平时一向成绩不错的自己在小升初的考试中大失败，最后勉强挤进了当时区内中学的重点班。而父母并没有禁止我继续玩游戏，不过进入初中之后，我花在GBA上的时间还是渐渐减少了，一方面是因为游戏卡带太贵，另一方面则是因为我当时迷上了一款对电子竞技发展有着史程碑意义的即时战略游戏，并且将整个初中的三年都奉献在了这上面，最后差点没考上高中。而对于电脑游戏的态度，这次父母比掌机严厉了很多，甚至还把电脑上锁，从此网吧便是我的第二个家。期间在学校偶然看到有人玩NDS，不过是最老版的“饭盒机”，很丑，因此也没兴趣去过多关注。但是很快，我的游戏人生，迎来了新的高潮……



2





如果说GBA是我游戏人生中的启蒙阶段的话，那么在我接下来所接触的游戏机，则让我迎来了游戏人生中最精彩和幸福的时刻，这也是我从一名入门级玩家逐渐走向了核心玩家的蜕变。从前对于游戏无甚所知、对品质也没有要求的我，在漫长的游戏赏玩中逐渐积累出了自己喜欢的游戏类型，对于游戏品牌、游戏厂商甚至主机平台都有了强烈的个人倾向。受2004年索尼PSP横空出世和日后《怪物猎人 携带版》的异军突起潮流效应的影响，PSP成为了很多人心目中游戏机和潮流的代名词，不少追求时尚品质的年轻人也对Sony这个充满生气和活力的品牌倾心不已，但是受困于国内高昂的售价，PSP一直是我可望不可即的梦想。在学校，在街上，我经常会见到拿着PSP刷《MHP》的玩家，羡慕之

余，陪伴着自己的却仍是服役了好几年的GBA。

然而转机很快到来，经历了中考那年酷热夏天的折磨后，我取得了一个令自己和家人都还算满意的成绩，也顺利升上了区内最好的高中。借此机会，我向父母提出了购买PSP的要求，大出意外的是父母竟然爽快地答应了。于是又是一个阳光明媚的早晨，我和父亲在市区内的新大陆数码商城顺利地找到了PSP专卖店。一番和上次类似的经历之后，我又捧回了一台天蓝色的最新型号的PSP-3000——一台比任何伙伴朋友都亲密，陪伴了我6年多时光的游戏主机。

6年间，我通过《怪物猎人》，从一个单纯的索粉变成了卡饭；《FF》和《DQ》又让我成为了SE的支持者，BNGI的《高达》是我最喜欢的动漫改编游戏；KT的《真·三国无双》、《信长》、《太阁》等系列让我成了日本战国历史迷，《忍龙》则让我对ACT开始情有独钟……还有SCE第一方厂商制作的《战神》，大魄力战斗画面在当时几乎颠覆了我对掌机的固有印象，成为我向人推荐PSP画面表现力的第一大作。还有很多很多的游戏厂商，如SEGA的《索尼克》、《梦幻之星》，F社的《伊苏》、《空之轨迹》、Konami的《胜利十一人》、《潜龙谍影》以及CapcomM的《鬼泣》、《生化危机》……经典的游戏在这个世代如烟花般绚烂多彩，而这样一段能够单纯的享受着游戏最本质的快乐的日子，无论在当时还是现在，对我来说都是弥足珍贵、不可磨灭的。

2010年3月，我在老妈的帮助下，入手了到目前为止最后一台掌机：NDSi。作为PSP的竞争对手更是游戏业内的执牛耳者，任天堂的软硬实力很多时候感觉比Sony更要高明。在全球范围内，NDS在硬件水平落后的情况下凭借优秀的游戏阵容，牢牢霸占了掌机界第一的席位，耳熟能详的作品依旧是任天堂本社怪物级别的作品：《马里奥》、《口袋妖怪》、《塞尔达》、《银河战士》、《任天狗》等一系列风靡全球的大作。虽然我是画面党，不过从游戏时间来说，我花在NDS上的时间或许仍然比PSP上的要多。

PSP和NDSi之后，我的游戏生涯似乎接近了尾声，虽然之后还入过Xbox 360这样的电视主机，但更多意义上来说也只是对于小时候没有FC的一种遗憾弥补。虽然也接触了许多像《光环》、《战争机器》、《猎天使魔女》、《极限竞速》、《GTA》等美式风格的优秀游戏。但是对于年龄逐渐增大、玩伴逐渐减少的我来说，还是越来越难以全身心的投入进游戏中。进入大学之后，曾经爱不释手的PSP、NDSi也开始习惯于在角落吃灰，取而代之的是无脑快餐游戏。然而不管怎样，喜欢游戏的心情一直没有变过，当最近发现自己喜欢的《口袋妖怪》、《怪物猎人》、《逆转裁判》最新作竟然已经出了最少一年自己却一无所知时，以前游戏的点点乐趣浮上心头，过去的人和话也慢慢变得鲜活，还有那些支持我的兴趣、帮助我实现爱好的人，突然让我有想哭的冲动。比起小时候，现在的自己究竟是成长了？还是堕落了？我不知道，但是我会把游戏和我未来的生活一起，继续下去！

又是一个新的开始，PSV，3DS，我来了！





3DS 马里奥聚会 岛屿漫游

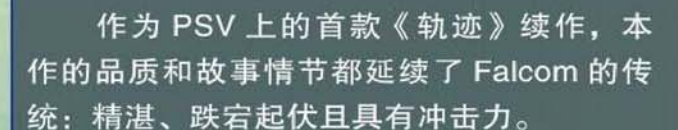
厂商：Nintendo 类型：ETC

评论人：银河 评分：9

强调多人同乐的“《马里奥聚会》系列”在掌机上的第三作，进入游戏后就是一如既往的清新感。主要的聚会模式下，不同主题下的“大富翁”式游戏，配上不同的规则以及地板和道具，足以令人乐此不疲，其中比慢不比快的“库巴大反转”尤其另类，适应以后便会很沉迷于这种别具特色的挑战。库巴塔则颇有挑战模式的感觉，随着层数而逐步增加的难度也是任天堂在难度递进上的精准把握，而非BOSS战的二选一则一定程度上降低了游戏的难度，最终塔顶与库巴的战斗相当精彩，但有时陀螺仪系统似乎会紊乱导致找不到库巴，而这个莫名其妙的问题也是笔者给该游戏扣分的惟一原因。

与两大模式相对应的，是本作收录的迷你游戏的数量相当多，而且都是多人同乐的类型，每个单独拿出来和朋友们联上几盘，都会乐趣盎然。而邂逅通信迷你游戏虽然没什么新的，但难度相当高，只是邂逅一次便无法继续挑战，难免让人在失败之后心有不甘进而惋惜。至于游戏的画面和音乐，这两点可以说是无可挑剔。





PSV 英雄传说 闪之轨迹

厂商：Falcom 类型：RPG

评论人：魔法小糖球 评分：9

作为PSV上的首款《轨迹》续作，本作的品质和故事情节都延续了Falcom的传统：精湛、跌宕起伏且具有冲击力。

画面上，从Q版进化成3D等比例就足以让人耳目一新，日版发售后进房间和场景需要大约30秒以上的读取时间不知道是否与此有关，但看在Falcom那么大的进步并推出补丁修复这个问题也就原谅了吧。不过画面虽然是进化了，但在地图这一块上Falcom却有些失误：地图上的字体较小，且放大地图后标记地点的字体仍然不会等比放大，看起来实在有些吃力。

游戏系统上的改进也值得一提。新增了的战术连接系统、作战人员在4人以上时每次攻击可即时更换战斗队员以及在城市里做任务时地图上分别有主、支线的任务地点提示等，都在很大程度上给玩家提供了方便，更节省了很多在城市做任务时无脑打转的时间。游戏的音乐虽然不出彩，但是依旧延续了《轨迹》的优良传统，一如既往地耐听、一如既往地经典。而主线剧情上的全程语音更看得出厂商的诚意。

总结来说，《闪之轨迹》堪称是《轨迹》FANS的必玩之作，质量毋庸置疑，厂商诚意十足。接下来，共同期待在9月25日发售的《闪之轨迹Ⅱ》吧！



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在380~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

文 胧月 &koflover 美编 咕噜

Guide 攻略透解 Through

光盘视频收录 POCKET HALO

3DS	任天堂全明星大乱斗		动作 ACT
	大乱斗スマッシュブラザ－ズ for Nintendo 3DS		
	Nintendo	日版	2014 年 9 月 13 日
	1 ～ 4 人	5616 日元	对应邂逅通信

这款首周就几乎达成百万销量的乱斗大作，以近乎无可挑剔的品质来到玩家眼前。本次攻略将带来游戏的系统解析、模式介绍、BOSS 战攻略、全角色性能分析以及隐藏要素的开启方式，希望大家能锁定适合自己的角色，与小伙伴们欢乐地扭打成一团。

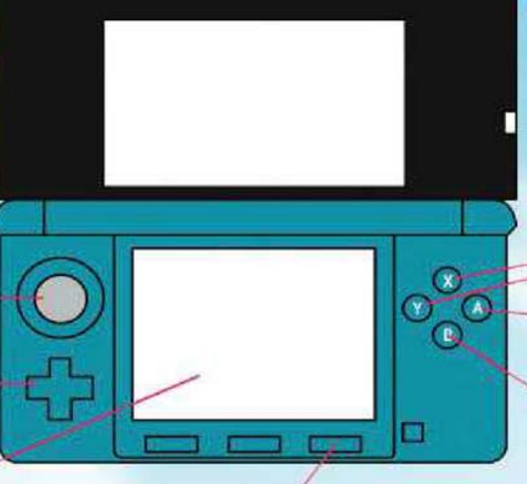


基础篇

基本规则

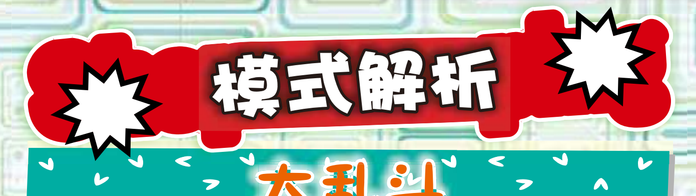
大乱斗模式是游戏最基础的玩法，屏幕下方显示角色受到的伤害百分比，数值越高，被击飞技打飞时的飞行距离越远。当角色被吹飞到场地外且无法通过操作挽回时，会记为一次击坠。每击坠敌人一次得 1 分，而被击坠或自己不小心掉出场外则扣除 1 分。判定结束的规则分为生命制和时间制两种，生命制下一旦玩家角色的命数为 0，则会强制退场，生存到最后的角色获得胜利。时间制则是固定打满几分钟，时间结束后根据对局中击坠和被击坠的综合得分来决定排名。

操作方法



各动作的详细解析

动作	操作方法	解析
左右移动	滑杆←/→	操作角色在地面移动，最基本的移动方式，移动出高台边缘时会按重力法则落到低处。轻按滑杆的左右方向会实现短距离的快速冲刺。
跳跃	滑杆↑或 X、Y 键	角色跳起，可进行二段跳。以较轻的力度按键可实现小跳。
下蹲	滑杆↓	部分角色可在下蹲状态下移动，如零装萨姆斯。
通常技	A	基础攻击，连打可延伸出新的打击技。捡起武器时按 A 可使用该武器。
强攻击	滑杆各方向 +A	使出对应滑杆↑、←→以及↓对应的特殊打击技。
击飞技	轻点滑杆←/→ +A	将敌人向屏幕外击打的攻击，长按 A 不放可进行蓄力，威力和击飞技能根据蓄力时间而增加。
空中攻击	处于空中时 A	可配合滑杆使出不同的空中攻击方式。
必杀技	滑杆各方向 +B	根据输入的方向一共可使出 4 种必杀技，分别是原地的普通必杀，滑杆↑ +B 的上必杀，滑杆←/→ +B 的横必杀，以及滑杆↓ +B 的下必杀。
投掷道具	滑杆各方向 +L	无论手中的道具是使用类道具还是投掷类道具，使用这种方法都可以确保将道具扔出去。
放下道具	L	持有道具时不输入任何方向地按下 L，就能将道具放在自己身后。被放下的道具有一定攻击力，但相比扔出去时显得微乎其微。木桶和箱子一类的巨大道具无法放在身后，按下 L 键也会向前方投掷出去。
防御	R	角色周围覆盖一层护罩，护罩随着时间的推移和受到攻击的叠加而渐渐变小，当护罩完全消失时如果还按住 R 键不放，将导致角色眩晕一段时间。注意无法防御投技。
回避	防御中 + 滑杆各方向	防御中输入滑杆↓可原地回避，滑杆→可前滚回避，滑杆←为后滚回避。
空中回避	处于空中时 R	回避时会瞬间发光，发光的期间内处于无敌状态。
擒拿	L/ 防御中按 A	擒拿住敌人，之后可以将他们扔出去。
投掷	擒拿住敌人时输入滑杆各方向	将擒拿住的敌人扔出去。
受身	接触地面或墙壁时按 R	被吹飞后接触地面或墙壁时依靠受身可免于倒地，受身的瞬间会全身无敌。在触碰到墙壁或天花板时受身能吸附在上面。
挑衅	十字键	角色使出特定的挑衅动作，没有攻击力。



子菜单有单人对电脑模式、局域网联机模式和规则设定这三项。无论单人乱斗还是联机乱斗，均可设置组队方式和详细规则。组队方式包括 4 人的无阵营乱斗，也可以自定义组队，只需在选人画面将光标移动到下屏左上角的“大乱斗”字样上，改成“チ－ム”，然后各玩家面板下方就会出现赤、青、绿三种组队方式，同颜色的一组击破其他组即可获胜，既支持 2v2，也支持 1v3，甚至是 1v1v2 这样的三国阵营。

规则设置（ル－ル）

ル－ル：分成时间制（タイム制）和生命制（ストック制）两种。

制限时间 / ストック数：根据上一个选项，可进一步设定时间制下的限定时间或生命制下的命数。限定时间最高可设为无限，命数最多可设为 99。

カスタマイズ：是否允许编辑过的角色参战。

ハンデ：当对战双方有一定实力差距时，可选择是否开局就让掉一部分体力。あり是让掉固定值，なし是不让，オ－ト则是根据上一场的对战结果，由 AI 自动判定是否进行让赛。

ふっとび率：设定被击飞的难易度，1.0 倍是默认，数字越大，对战时角色越容易被击飞。

ステ－ジ选择：决定场地的选择方式。游戏里的每个场地都有基本和终点化两种形态，基本形态下的场地会穿插许多小机关，乐趣更高。终点化形态下的场地则是如同正统格斗游戏中的一块平地，没有任何干扰要素，玩家可在选择场地时按 X 键来切换是否让场地终点化。

每回えらぶ：每打完一局都由玩家重新选择场地。

ランダム：随机场地。

ランダム 终点：随机场地，并将该场地终点化。

じゅんぐり：按场地的排列顺序轮流交换。

じゅんぐり 终点：按场地的排列顺序轮流交换，并将该场地终点化。

アイテムスイッチ：选择战斗中道具的出现情况，“でない”是不出现道具，“でる”是出现道具。将光标移到下方的道具上可个别屏蔽道具，すべて OFF 和すべて ON 相当于全选和反选。

フィールドスマッシュ

清版模式的流程分为两部分，第一部分是如同玩 2D 清版过关一样，操作角色在关卡中击杀敌人，可获得移动、跳跃、通常技、必杀技、投掷道具以及防御的六项加成；5 分钟过后自动进入第二部分，玩家角色以在关卡中获得道具后的加成状态进入大乱斗模式。该模式的精髓在于如何在前 5 分钟获得更多道具加成，让对手产生蚍蜉撼树的绝望感。

在清版过程中除了直接获得道具，玩家采取的行动也会对乱斗时的状态产生加成，如跑动可提升角色移动力，攻击敌人可提升通常技威力，挨揍可提升防御力等等，所有行动都有其意义，不过相比获得的道具，行动产生的加成不会那么明显。在选择角色前，玩家可以在菜单的“じゅんび”项目中设置角色的装备和必杀技，并且允许随身携带最多 6 种道具，这样可以在正式游戏时点击下屏使用。每种携带道具都有各自的重量 COST，重量级角色能够携带的总 COST 量更大，如库巴相比福克斯可携带更重的道具。另外，当多名玩家联机游戏时，初期的清版过关并不发生在同一个空间内，而是彼此互不干涉的空间。

シンプル

译作“简洁模式”，处于主菜单“いろんなあそび”→“ひとりで”的子目录下。它相当于一般格斗游戏中的故事模式，玩家要选择一名角色连续攻克 6 关，击倒最终 BOSS 并迎来职员表。除最终关外，玩家在之前的关卡都可以选择不同的分支，分支可获得一些金币或角色手办。玩家在每一关都有两条命，死完了可选择接关，接关会丢失之前获得的一些报酬，同时系统会自动下调难度，影响通关得分。

简洁模式的难度标记为“**ホンキ度**”，由低到高以 0 ~ 9 表示，默认难度为 2.0。开始可花费金币调整难度，无论下调或上调难度都需花钱。下调难度会导致获得的报酬变差，难度 0.0 时角色几乎处于无敌状态。上调难度虽然会让攻关更加艰难，不过获得的报酬更好，面对的 BOSS 也不太一样。

对战形式

在一个完整流程的 6 个关卡中，大致可分为 5 种对战类型。

通常战：与敌人 1 对 1 或 2 对 2 的正常战斗。

巨人战：与同伴一起打倒巨大化的敌人，敌人巨大化后不仅生命值变多，攻击力也飞跃性地提高。

军团战：玩家一人车轮战 10 名 AI 角色，同屏 AI 最多只有 3 人，每击飞一个就会补充上来。该战中击飞敌人非常简单，基本上只要用击飞技命中敌人就能立即消灭一个。

金属战：打倒金属化的敌人。金属化后的敌人比较重，很难被击飞，需要将伤害积累到 200% 以上时才能保证击飞率，难度较高。

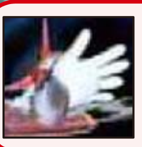
BOSS 战：固定在第六关出现，根据难度的不同，BOSS 的类型和打法均有所变化。

BOSS 攻略

根据所选难度不同，BOSS 分为**マスタ－ハンド**、**マスタ－ハンド & クレイジ－ハンド**、**マスタ－ハンド & クレイジ－ハンド**后的**マスタ－コア**三种。

难度	BOSS 类型
5.0 以下	マスタ－ハンド或マスタハンド & クレイジ－ハンド，可自行选择路线。
5.1 ~ 7.9	从マスタ－ハンド或マスタハンド & クレイジ－ハンド中选择，选择マスタハンド & クレイジ－ハンド路线后，还需要挑战マスタ－コア。
8.0 以上	强制先挑战マスタハンド & クレイジ－ハンド，然后再挑战マスタ－コア。

マスタ－ハンド



横扫：张开手掌从右往左扫，几乎没有前兆，很难回避，不过攻击力并不高。



响指：被命中后会陷入短暂的眩晕，遭到进一步打击，出招前会有拇指和食指相扣的前兆动作，远离回避即可。



指尖走路：食指和中指像双脚一样向前走，然后用食指弹一下，看到动作以后用二段跳即可回避掉。

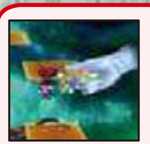


指枪：用手指作枪对玩家进行瞄准，然后发射 1 发或 3 发炮弹。炮弹三连发时，后面两发炮弹不会修正指向，弹道与第一发完全相同。


火球：将一个火球捏碎，变成多个小火球散落到地面，可以先防御再看着火球的弹道来回避。


砸拳：手移动到玩家的正上方并砸下，追踪性较强，很难躲开，老实防御即可。


挤压：抓住玩家并挤压，造成一定伤害，然后有两种可能性：第一种是将玩家轻轻放到地面，令玩家陷入眩晕状态，需要连打按键快速摇醒；第二种是直接将玩家扔出场地，要赶紧跳回来。


上升地板：向地面上发牌，地板会托起玩家向高处上升，需要立即撤离地板，否则会被托举出屏幕外导致死亡。地板的位置可以提前预判，上升速度并不快，很容易便可以躲开。

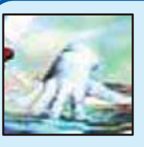

火箭拳：从屏幕内侧向外射出的火箭冲拳，利用二段跳可以躲开。


激光：手指发射激光的同时，缓慢地从右往左移动，此时如果位于手腕下方是完全没有威胁的，可以趁机放心攻击。如果位于激光左侧，则需要用上必杀配合二段跳才能躲开。

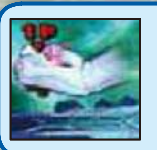
マスタハンド&クレイジーハンド

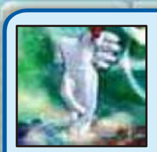

响指：与普通的マスタハンド＆一样，被命中后会陷入短暂的眩晕，出招前会有拇指和食指相扣的前兆动作，远离回避即可。

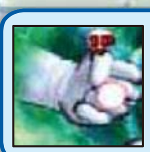

光球：左侧的手让光球升起，然后向屏幕外的方向飞出，再落到地上引发爆炸，需要在光球落地时回避。


手掌拍打或拳打：手悬在上空，然后变成手掌砸下来，攻击范围相比砸拳更大。也有可能是砸下来以后保持拳头形状左右殴打，由于攻击持续时间较长，很难全部防住，等拳头砸下来后立即回避才比较稳妥。


拖地：手在地面上滑动，另一只手经常会在右上位置准备勾拳，两边都要小心防范。


勾拳：以弧线打出一记勾拳，比较难躲，建议看准以后回避。

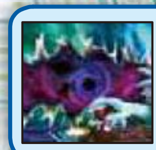

钻头：手消失在上空，然后像钻头一般钻下，持续时间较长，伤害也较高，防御时必定会被破防，一定要回避。


挤压：抓住玩家并挤压，时间相对较长，造成的伤害更大。

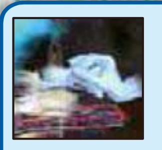

火球：与普通版一样，防御即可。


光柱：紫色的光柱从左到右连续耸立起 4 根。


指枪：与普通版一样，不过在发射炮弹的同时，另一只手会准备下一次攻击。


黑洞：在空中引发黑洞，被吞进去以后会受到一定伤害，再被黑洞吐出来。


上升地板：与普通版一样，很容易躲避。


击掌：一只手发出信号，另一只手捏成拳头横扫场地，打向另一只手的掌心。这招的前兆非常明显，跳跃即可回避，一旦命中所造成的伤害也相当可观。


指尖走路：基本动作与普通版相同，但是会一直走到场地的最左端，需要跳跃回避。

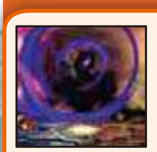


火箭拳：和普通版一样，看准时机二段跳即可。

マスタ－コア

マスタ－コア是该模式的真BOSS，开始仍然是**マスタハンド & クレイジ－ハンド**双手，对它们攻击一段时间后，**マスタ－コア**正式出现，外形是一团黑色的迷雾。难度5.9以下时是剑形态，难度6.0 ~ 7.4时要经历从兽形态变为剑形态，难度7.5以上时则要依次经历巨人形态、兽形态和剑形态。击破剑形态后会变成和玩家一样的黑色角色，打倒黑色角色显出核心原形，将此核心击飞才算真正过关。

巨人形态



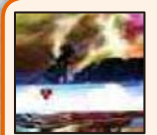
冲击波：抱头后射出紫色冲击波，虽然不会击飞玩家，但会强制把玩家挤出场外，在看到它抱头并积蓄能量之后，时机恰当地通过R+滑杆↓回避掉。



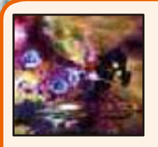
光球：头部出现光球并向玩家撞过来，光球发生扩散，然后以十字型爆炸。看到头撞过来以后立即回避，之后要尽量远离光球。



擒拿手：双手按住胸部然后射出，抓住玩家后加以连续攻击，是最难回避的攻击方式。最后会将玩家扔出场外，不过击飞性能并不高，很容易恢复。

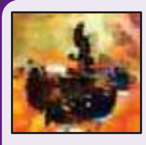


一闪：手横着摆过，然后在下一个瞬间出现蓝色光芒。手腕本身没有攻击判定，看它挥动以后直接回避即可。



紫弹：脸部出现黑洞，将玩家向内吸引，然后紫色的光弹从左侧水平飞过，注意在回避光弹的同时不要靠近头部，否则会被吸进去。

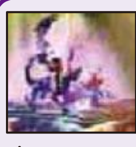
兽形态



撕咬：从画面内侧向外撕咬，看到它向画面内侧行动后，玩家要准备好回避动作，一旦被命中会受到很高伤害。



能量喷射：从嘴里喷出紫色能量，玩家所处的地面也会喷出能量，看到准备动作后也要采取回避。



暗黑能量喷射：全身喷出紫色能量，向周围360度产生攻击判定。在出招前全身会缩小，看到以后立即远离即可。

剑形态



挑斩：强力的从下向上发动斩击，有发光的前兆，被命中后很高几率直接被击坠，要小心回避。



连斩：大量的剑合并在一起，靠近玩家后发动连续斩击，最后以巨大斩击收尾。最后一斩的威力极高，全部被命中将受到30左右伤害。看到其前兆动作后，注意不要后撤，不如靠近它，反而不容易被击飞。



斩飞：巨大的剑挥动两次，每次造成两道能量喷射，能量在向前喷出一段距离后回收。注意不要被能量直接喷到，宁可被剑身斩到，免于被击飞的危险。



分裂连续攻击：巨大的剑飞向画面内侧，然后在场地左右各设置两把剑，4把剑向屏幕外侧高速突刺，中央的剑会蓄力后发动横贯屏幕的斩击。除了最后一击外，其他剑的攻击力和击飞性能并不强，只要留意在最后的斩击到来前回避掉即可。

オールスター

按照角色们的问世顺序分成若干批挑战所有角色，尽量在通关时获得高分。玩家的生命只有一条，一旦在对战中死亡就会GAME OVER。击破一个年代段的角色后，会短暂进入休息地带。进入休息地带的门会通向下一关，也可以跳过门去拾取回复道具，回复道具的数量在过关后并不会恢复，需要合理使用。每通过三关可随机得到一个角色手办，而完全通关后则能获得玩家使用角色的手办。



这里获得的角色手办在颜色和造型上与简洁模式有所差别，所以即便简洁模式通关后获得了所有角色手办，该模式也同样有全员通关的价值。

组み手

位于主菜单“いろんなあそび”→“ひとりで”→“竞技场”的子选项，“组み手”简而言之就是打擂，玩家角色要作为擂主迎接以下 6 种挑战。

十人组み手

打倒 10 个 AI 敌人，第 10 个敌人与玩家选用角色相同。

百人组み手

打倒 100 个 AI 角色，第 25、50、75 个登场的都是除玩家选用角色以外的任天堂角色，第 100 个敌人与玩家选用角色相同。

三分间耐久组み手

比赛 3 分钟内击破的人数，每 25 个敌人将出现一个实力较强的非杂兵对手。

ライバル组み手

与 CPU 比赛谁打倒的敌人多，CPU 选用的角色与玩家相同。

エンドレス组み手

无限模式，没有限制时间，考验玩家能够支撑到多少场战斗不落败。

情け无用组み手

残酷模式，基本规则与无限模式相同，但敌人的 AI 较强，从一开始就相当棘手。

スマッシュボンバー

位于主菜单“いろんなあそび”→“ひとりで”→“竞技场”的子选项，类似《愤怒的小鸟》的迷你游戏。游戏开始接触炸弹，倒计时开始，10 秒后玩家需要将炸弹向右击飞，让它撞击右侧的得分牌。炸弹在停稳后还会继续爆炸一次。每次游戏玩家有两次击飞炸弹的机会，视为上下半场，两个半场的总分会统计进最终成绩。在上半场结束后，玩家若觉得成绩不太满意，则有一次重试的机会。在读秒结束前攻击炸弹，能够积累炸弹的伤害值，伤害值越高，击打炸弹后的吹飞距离也越远。

ホームランコンテスト

位于主菜单“いろんなあそび”→“ひとりで”→“竞技场”的子选项，在 10 秒的时间内击打沙袋，尽可能地积蓄伤害值，最后用击飞技令其飞得更远。需要注意的是玩家角色所处的高台周围有一层护罩，普通情况下击打沙袋并不能让它很好地按照轨迹飞出去，只有以下三种情况可令护罩消失：1. 时间倒数到 0；2. 沙袋 6 次撞击护罩；3. 积蓄到一定伤害值后再击飞。出于成绩考虑，自然采用第三种办法，先不要急于把沙袋打出去，老老实实积累伤害值吧。该游戏可双人游玩，积蓄伤害会较为简单，不过由于沙袋会随着角色的击打而改变位置，配合不好的话反而会使攻击落空。

フィギュアラッシュ

位于主菜单“いろんなあそび”→“コレクション”→“フィギュア”的子选项，是藏得比较深的迷你游戏。玩家要破坏从天而降的杂物赚取高分，以获得角色手办。游玩时间每秒需消耗 6 个金币，最少玩 30 秒，即玩一次至少要消费 180 金币。通过加钱可延长游戏时间，最多延长到 2 分 30 秒，玩家通过技巧获得越多的手办，钱也就花得越值。破坏从天而降的木板或石块可积蓄屏幕上的指示槽，指示槽变为最大时进入 FEVER 状态，这时会从天而降大量手办和障碍物，尽快破坏障碍物积蓄该槽，便能增加获得手办的机会。破坏障碍物时，与该障碍物相连

的同种障碍物也会连锁消除，可利用这一点增加破坏效率。在一定时间内连续消除障碍物可形成连击，每增加一个连击数，会令分数上升 10 点，最高上升到 1500 点，即 150 连锁。连锁分数越高，指示槽的上升也越激烈，增多 FEVER 的发生时机。同样该游戏也有和《俄罗斯方块》近似的性质，障碍物堆积得越多，玩家所处的环境也越危险，当障碍物堆积到顶时，角色脚下的陆地消失，判定一次失误。失误一次会让玩家的游戏时间减少 15 秒。

すれちがい大乱斗

与邂逅到的角色进行棋子碰撞的迷你游戏，至少要邂逅到 1 名角色才能游戏，最多同时参加 12 人。游戏的目的是操作棋子，用尖锐的针头攻击其他棋子，棋子受到攻击后会按照蓝→绿→黄→红的顺序变色，颜色越接近红色，越容易被击飞。按 A 键可发动攻击，长按住 A 不放能加长其射程，R 键为防御，R+ 滑杆可回避攻击。如果能在攻击到来的前一瞬间回避，会形成特殊回避，之后的 A 能给对手造成强力的伤害。

角色编辑

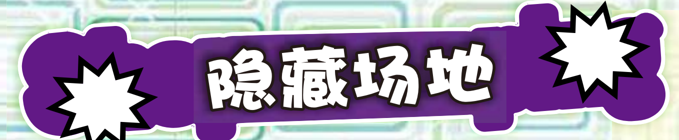
在游戏过程中可获得提升角色“三围”（攻击、防御、速度）的装备，以及可供 Mii 角色乃至固有角色装备的替换必杀技。编辑方式是通过主菜单“いろんなあそび”→“キャラ作り”项目来完成，编辑好的角色可用于其他模式。Mii 角色以外的固有角色，可装备改变攻击力、防御力、速度以及与默认必杀技有所区别的必杀技。装备大致可分为全角色共通、部分角色共通以及个别角色固有这三种。全角色共通的装备如バッジ、キノコ，部分角色共通装备如女性通用装备，个别角色固有装备如マリオ的手袋、オ－バ－オ－ル等。每名固有角色除去默认必杀技外，每个方向指令还可替换其他两种必杀技，即一共有 3×4=12 种必杀技之多，组装出富有个性的角色。Mii 角色和女神パルテナ比较特殊，他们的替换必杀技在初期就全部出现。



隐藏角色

前文的角色攻略中，部分角色并不能在初期使用，需要满足一定条件方可解禁。隐藏角色有12名之多，解禁条件大体可分为“对战一定次数”或“在特定模式下通关”这两种。如果玩家身边就有一起对战的小伙伴，那么隐藏角色可以在不知不觉间就全部获得。单机游戏的玩家也不必沮丧，同样有着较快获得该角色的方法。

角色名	解禁条件
ネス	对战 10 次以上，或“シンプル”模式通关一次
ファルコ	对战 20 次以上，或“シンプル”模式通关两次
ワリオ	对战 30 次以上，或通关“百人组み手”模式
ルキナ	对战 40 次以上，或用角色マルス通关“シンプル”模式
ブラックピット	对战 50 次以上，或用角色パルテナ通关“シンプル”模式
ドクタ－マリオ	对战 60 次以上，或用角色マリオ通关“シンプル”模式
ロボット	对战 70 次以上，或获得 200 个以上的角色手办
ガノンドロフ	对战 80 次以上，或用角色リンク在 5.0 难度下通关“シンプル”模式
ゲ－ム＆ウォッチ	对战 90 次以上，或用 10 名角色通关“シンプル”模式
クッパ Jr.	对战 100 次以上，或用角色クッパ在 6.0 以上难度不接关通过“シンプル”模式
ダックハント	对战 120 次以上
プリン	对战 130 次以上



隐藏场地

默认的对战场地有 27 个，此外满足一定条件可解禁最后的 7 个隐藏场地，条件如下。

场地名	解禁条件
マジカント	隐藏角色ネス解禁（对战 10 次以上）
プププランド	以角色カ－ビィ使用最终王牌技（练习模式也可以）
パックメイズ	以角色パックマン使用最终王牌技（练习模式也可以）
メイドインワリオ	隐藏角色ワリオ解禁（对战 30 次以上）
バル－ンファイト	对战中使用角色むらびと 3 次以上
ミュ－トシティ	对战中令角色“キャプテン・ファルコン”获得 3 次以上第一名
フラットゾ－ン	隐藏角色 Mr. ゲ－ム＆ウォッチ解禁（对战 90 次以上），并且完成第一张完整的成就拼图，并且令第二张成就拼图至少解禁一格



成就系统



主菜单上的クリアゲッタ－即是本作的成就系统，在游戏中达成一定条件，就能令拼图上的一格图案显示出来。每解禁一格成就，会显示该成就周围的四个成就拼图的解禁条件，这样逐一达成条件，最终完成整张成就拼图。成就拼图一共有三张，每张都是 7×5 的规格，这样一共有 105 个成就。只有解禁完上一张拼图的所有成就后，下一张拼图才会显现，部分成就的难度需要消耗不菲的精力，对玩家技术也有相当的要求。以下就是三张成就拼图的所有成就获得方法。

成就拼图 1

编号	成就名	类别	获得条件
1	キノピオ	角色手办	获得 30 种以上的角色手办
2	水平ビ－ム Lv.1	清版模式携带道具	在“フィ－ルドスマッシュ”模式的最终战取得一次第一名
3	エポナ	角色手办	以简单难度（やさしい）下通过“オ－ルスタ－”模式
4	アメフトのぼうし	Mii 装备	在“キャラ作り”模式下制作一名 Mii 角色
5	ビ－チ+バ－スデ－ガ－ル	角色手办	在场地“レインボ－ロ－ド”对战 3 次以上
6	プププランド	场地	以角色カ－ビィ使用最终王牌技
7	ボンカ－ス	角色手办	在“ホ－ムランコンテスト”模式下创下 300M 以上的纪录
8	大きいボ－ル（Wiifit トレ－ナ－的替换技）	替换技	在“トレ－ニング”模式下获得 10 次以上的连击数
9	マジカント	场地	隐藏角色ネス解禁
10	ヘディング强化 Lv.1	清版模式携带道具	获得“ぼうし”类的替换部件 5 种以上
11	ゼルネアス	口袋妖怪	第一次玩“スマッシュボンバ－”模式
12	ス－パ－キノコのぼうし	Mii 装备	第一次玩“ライバル组み手”模式
13	ライトニングファルコンキック	替换技	第一次玩“すれちがい大乱斗”模式
14	のぼるハニワくん（むらびとの的换技）	替换技	在场地“コトブキランド”对战 2 次以上
15	リフレクタ –Lv.2	清版模式携带道具	在“フィ－ルドスマッシュ”模式下的携带道具获得 10 种以上
16	まめきちとつぶきち	角色手办	第一次玩“フィギュアラッシュ”模式
17	パックメイズ	场地	以角色パックマン使用最终王牌技
18	ホ－ムランバット	角色手办	第一次玩“ホ－ムランコンテスト”模式
19	刚力のロッカ	角色手办	在场地“初期化爆弹の森”对战 3 次以上
20	ミュ－トシティ	场地	在对战中以角色キャプテン・ファルコン”3 次以上获得第一名
21	ブラピの狙杖	角色手办	隐藏角色ブラックピット解禁
22	マスタ－ハンド	CD	在“シンプル”模式下以不低于 3.0 的难度通关
23	メイドインワリオ	场地	隐藏角色ワリオ解禁
24	ビクティニ	口袋妖怪	第一次玩“百人组み手”模式
25	バル－ンファイト	场地	在对战中使用角色むらびと 3 次以上
26	ゲノセクト	口袋妖怪	第一次玩“エンドレス组み手”模式
27	ゾロア－ク	口袋妖怪	“十人组み手”模式通关
28	カラテ家	角色手办	“三分组み手”で 20 人以上倒す
29	巨大爆弹（リンク）	替换技	“フィギュアラッシュ”模式下共计破坏 300 个箱子
30	ルイ－ジのぼうし	Mii 装备	在对战中以角色ルイ－ジ 3 次以上获得第一名
31	どせいさん	角色手办	在对战中以角色ネス 2 次以上获得第一名
32	トゲゾ－のぼうし	Mii 装备	第一次玩“情け无用组み手”模式
33	ボディアタック强化 Lv.1	清版模式携带道具	获得“からだ”类的替换部件 3 种以上
34	ゼルダ姫のぼうし	Mii 装备	在对战中以角色ゼルダ 2 次以上获得第一名
35	爆药箱	角色手办	在“スマッシュボンバ－”模式下获得 100000 以上的总分

成就拼图 2

编号	成就名	类别	获得条件
1	ロ－リングブレ－ド Lv.2	清版模式携带道具	在“フィ－ルドスマッシュ”模式的最终战以五个角色获得第一位
2	ビ－ムソ－ド持ちのスピ－ドバッジ	装备	在“トレ－ニング”模式下获得 40 次以上的连击数

3	メニュ –2（DX）	CD	所有隐藏角色解禁
4	走行速度アップのスピ – ドバッジ	装备	在“キャラ作り”模式下制作 3 个 Mii 角色
5	肉弹	替换技	“フィギュアラッシュ”模式下共计破坏 1000 个箱子
6	ハイパ – スマッシュのアタックバッジ	装备	对战击坠数合计 100 次以上
7	つねきち	角色手办	获得 150 种以上角色手办
8	ボムキング	角色手办	在“スマッシュボンバ –”模式下全角色的总分超过 2000000
9	シャインスパ – ク Lv.2	清版模式携带道具	在“すれちがい大乱斗”模式下邂逅到 5 名以上玩家
10	击坠回复のディフエンスバッジ	装备	在“ライバル组み手”模式下的一场比赛中获得 10 分
11	ゴ – ルデンレトリバ –	角色手办	在场地“子犬がいるリビング”对战 3 次以上
12	マグリ –	角色手办	在“すれちがい大乱斗”模式下用敌人撞击敌人打倒 10 人以上
13	マツハスタンプ Lv.2	清版模式携带道具	在“フィ – ルド スマッシュ”模式下的携带道具获得 25 种以上
14	オ – ト回复のアタックバッジ	装备	“百人组み手”模式通关
15	スタッフロ – ル	CD	在职员表的滚动轴画面令墙壁的破坏度达到 99% 以上
16	マスタ – ハンド	角色手办	在“シンプル”模式下以 5 名以上角色通关
17	すべてのやみの王	角色手办	在场地“すれちがい传说”对战 3 次以上
18	スピ – ドドリル（メタナイト的替换技 2）	替换技	在对战中以角色メタナイト取得 5 次以上第一名
19	フラットゾ – ン 2	场地	隐藏角色 Mr. ゲ – ム & ウォッチ解禁
20	マスタ – コア	CD	在“シンプル”模式下击破マスタ – コア
21	ファ – ストヒッタ – のスピ – ドバッジ	装备	在“すれちがい大乱斗”模式下以反击攻击击破 20 人以上
22	ホ – ムランバット持ちのスピ – ドバッジ	装备	在“ホ – ムランコンテスト”模式下创下 600M 以上的纪录
23	ファイアスティングレイ	角色手办	在“エンドレス组み手”模式下的一场比赛中打倒 30 人以上
24	水平ビ – ム Lv.2	清版模式携带道具	玩 5 次以上“フィ – ルド スマッシュ”模式
25	コトブキランド	角色手办	所有场地解禁
26	ナツクルジョ –	角色手办	对战模式的总游戏时间 × 参加人数得出的数值超过 10 小时
27	サムスのぼうし	Mii 装备	对战中以角色サムス取得 10 次以上第一名
28	スマッシュボ – ル引き寄せのスピ – ドバッジ	装备	替换部件的必杀技获得 15 种以上
29	カブトのぼうし	Mii 装备	获得“からだ”类的替换部件 5 种以上
30	クリティカルヒットのアタックバッジ	装备	对战击坠数合计 300 次以上
31	早振りバッタ – のアタックバッジ	装备	在“ホ – ムランコンテスト”模式下使用过 15 名以上角色
32	しんしのぼうし	Mii 装备	在“キャラ作り”模式下制作 8 个 Mii 角色
33	ロイヤルア – マ –	Mii 装备	获得“ぼうし”类的替换部件 10 种以上
34	冥界女王メデュ – サ	角色手办	以普通难度（ふつう）通关“オ – ルスタ –”模式
35	メロエッタ	口袋妖怪	游戏开启时间超过 8 小时

成就拼图 3

编号	成就名	类别	获得条件
1	マモリガミ	角色手办	“シンプル”模式以 9.0 难度通关
2	巨塔 Lv.3	清版模式携带道具	在“ホ – ムランコンテスト”模式下创下 1000M 以上的纪录
3	突风 Lv.3	清版模式携带道具	在“フィ – ルド スマッシュ”模式的最终战 30 次以上取得第一名
4	空中防御アップのディフエンスバッジ	装备	对 10 名角色进行编辑
5	回复 Lv.3	清版模式携带道具	在“ライバル组み手”模式下击坠 50 人以上
6	しゃがみ回复のディフエンスバッジ	装备	在“3 分间组み手”模式下击坠 110 人以上
7	ミキ	角色手办	获得全部“ぼうし”、“からだ”、“必杀ワザ”类替换部件
8	暴发ポップガン	替换技	“フィギュアラッシュ”模式下共计破坏 3000 个箱子
9	クレイジ – ハンド	角色手办	以全角色通关“シンプル”模式
10	イ – ジ – コンビネ – ション（マルス的替换技）	替换技	3 分钟通关“百人组み手”
11	步行速度アップのアタックバッジ	装备	角色走路距离合计超过 50km
12	クイックスマッシュのディフエンスバッジ	装备	30 秒通关“十人组み手”
13	スピ – ド强化のスピ – ドバッジ	装备	全角色在“トレ – ニング”模式下的连击数合计达到 400 以上
14	王さまのぼうし	Mii 装备	以全角色通关“オ – ルスタ –”模式
15	スチ – ムパンクな服	Mii 装备	在“スマッシュボンバ –”模式下破坏所有红色标记
16	サンドバッグくん	角色手办	全角色在“ホ – ムランコンテスト”模式下成绩合计达到 15000m
17	ルイ – ジ（装备吸灵器）	角色手办	收集 500 个角色手办
18	カット & アナ	角色手办	全角色通关“十人组み手”模式
19	爆发パンチ（マリオ的替换技）	替换技	在“スマッシュボンバ –”模式下获得 200000 分以上
20	シャドウ	角色手办	全角色通关“百人组み手”模式
21	テレビゲ – ム 15	角色手办	对战时间累计达到 50 小时
22	シャッフル Lv.3	清版模式携带道具	全角色在“フィ – ルド スマッシュ”模式下取得第一名
23	ハイジャンプ Lv.3	清版模式携带道具	全角色的跳跃高度合计达到 10km
24	ボンバ – 列车	角色手办	以全角色游玩“スマッシュボンバ –”模式
25	ノコノコ（绿）	角色手办	在“すれちがい大乱斗”模式下用敌人撞击敌人打倒 20 人以上
26	プロテクタ – ス – ツ	Mii 装备	在“トレ – ニング”模式下获得 100 次以上的连击数
27	姫のぼうし	Mii 装备	游戏开启时间超过 20 小时
28	ライオンのぼうし	Mii 装备	“情け无用组み手”模式下的一场比赛中打倒 4 人
29	任天童子	角色手办	以困难难度（むずかしい）通关“オ – ルスタ –”模式
30	打ち上げ上手のアタックバッジ	装备	对战中的击坠数超过 1000
31	ジャストシ – ルド爆发のディフエンスバッジ	装备	“情け无用组み手”模式下的一场比赛中打倒 2 人
32	ふっとびリング Lv3	清版模式携带道具	“エンドレス组み手”模式下击坠 200 人
33	王子のぼうし	Mii 装备	获得“フィ – ルド スマッシュ”模式的所有携带道具
34	オ – ルスタ – 休憩所	CD	以 15 名角色通关“オ – ルスタ –”模式
35	じい	角色手办	收集 600 个角色手办

角色上手分析

以下攻略中，我们带来了目前已知的全部49个角色的上手分析，希望各位读者朋友能够了解每个角色的大致特点，尽快找到适合自己风格的角色。

马里奥（マリオ）

初登场作品：《大金刚》

角色简介

马里奥是任天堂的首席明星角色，即便在星光熠熠的“《大乱斗》系列”中也是当仁不让的头号主角。不过出于平衡性考虑，马里奥在原作中的很多能力都没有在本作中得到再现，比如他就不具备各类换装变身能力，只是保留了一些极其基础的攻击招式，而“吐火球”这一招在游戏中也没有太多存在感可言。

基本战术

马里奥在本作中算是个略偏重机动性的技巧型角色，对于新手来说有一定的上手难度。由于个头太小，他的攻击力和攻击范围都属于中等偏下水平，在主动出击时会有点吃亏；不过他的移动速度和跳跃能力还算是比较优秀，玩家要多利用这个优势和对手迂回，抓住对手的出招空隙后再用对应的攻击方式来反击。

马里奥的空中后攻击意外有着不错的威力和射程，但想用这招打中敌人的话就得学会用反方向后跳的方式来进攻或是迎击，玩家习惯了这种操作方式后，会使马里奥的空战能力得到显著提升。他的横必杀技“超级披风”（スーパーマント）威力很低，但可以反弹对手的飞弹且使其提升1.5倍的威力，在面对喜欢用飞弹牵制的角色时这招会非常好使。他的下必杀技“水泵”（ポンプ）需要一定蓄力时间后才能使用，在蓄力过程中可以用防御动作或左右滑杆来暂停，当蓄力完成后角色会闪光，接下来就可以发射出高压水枪。高压水枪虽然无法造成任何伤害，但却能把对手向后推出很远一段距离，而且可以靠上下方向来调整，能有效阻止对手回归场地，使用得当的话有一击必杀的强大功效。

最终王牌技

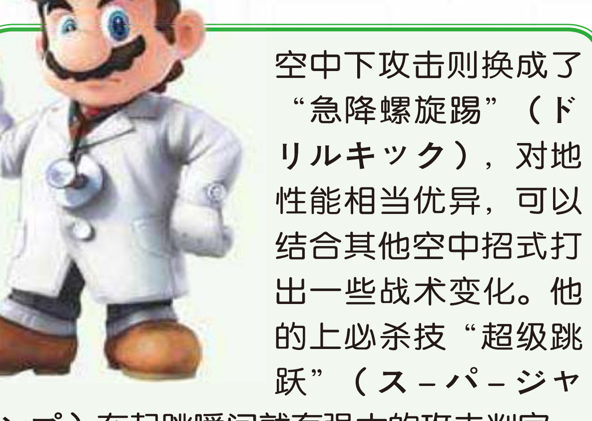
马里奥向前方连续发射出巨大的火球，给对手造成沉重伤害之余，并将其向后推出很远一段距离。



马里奥医生

（ドクタ-マリオ）

初登场作品：《马里奥医生》



角色简介

马里奥医生的造型来自于那个同名的经典益智游戏，不过本作中他只能算是马里奥的翻版角色，除了造型之外并没有明显的差别。《马里奥医生》中的著名元素“胶囊”虽然在本作中也得到了再现，不过同样也没什么存在感。

马里奥医生与马里奥的大部分招式在攻击动作方面都同出一辙，不过两个角色的人物和招式性能还是有些差别的。大体上来说，马里奥医生比马里奥攻击力更强，但移动速度和跳跃能力要稍弱一些。但由于两个角色都是“短手短腿”，所以都不太适合主动出击，多捕捉对手的破绽吧。

基本战术

马里奥医生的下必杀技“医生旋风”（ドクタ－サイクロン）有些类似于马里奥的空中下攻击，但马里奥医生的攻击可在地面使用、有更高的威力、出招时可以左右移动且结束时具有击飞效果。而他的空中下攻击则换成了“急降螺旋踢”（ドリルキック），对地性能相当优异，可以结合其他空中招式打出一些战术变化。他的上必杀技“超级跳跃”（スーパージャンプ）在起跳瞬间就有强大的攻击判定，很像是《街头霸王》中的“升龙拳”，在双方对攻时有不错的效果。

最终王牌技

与马里奥的最终王牌技类似，向前方连续发射出巨大的胶囊。伤害比马里奥的最终王牌技略低，但能把对手向后推出更远的距离。



路易

（ルイ-ジ）

初登场作品：《马里奥兄弟》

角色简介

路易作为马里奥的弟弟，只要有他哥哥出场的游戏，一般也少不了他的戏份。路易“比马里奥更擅长跳跃”的特征在本作中也被保留下来，两人在游戏中的操作手感还是有着截然的不同。在路易的最终王牌技中出现的“路易吸尘器”正是他在《路易鬼屋冒险》系列中的重要道具。

基本战术

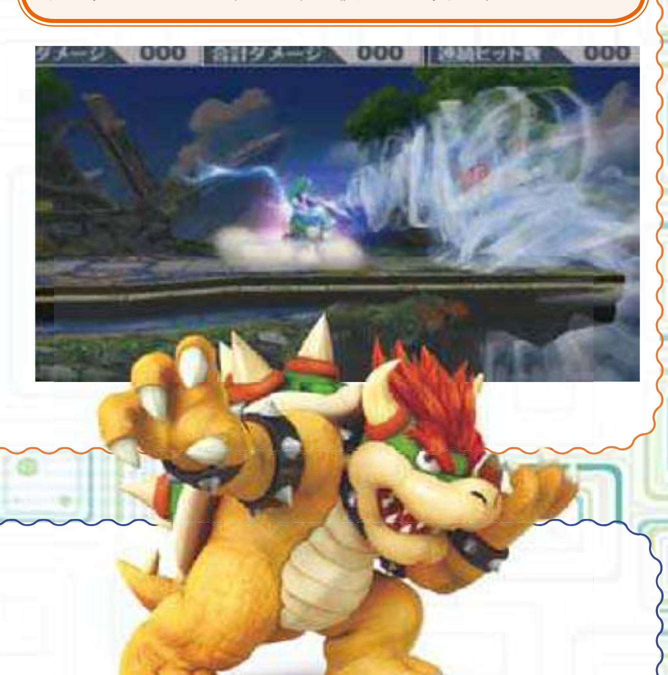
路易和马里奥的招式动作也比较类似，但性能差距非常大。路易的跳跃能力和滞空能力非常出色，但因为他的攻击距离比较短，在和长手角色打空中战并没有什么优势，还是多进行空对地打击会更好一些。路易的奔跑速度比马里奥慢，且停止奔跑时会因为惯性有一个硬直破绽，所以玩家一定要记得用跳跃或攻击招式来取消这个硬直才行。

下必杀技“路易旋风”（ルイ－ジ

サイクロン）有点像是马里奥医生的“医生旋风”，但在出招时能够快速进行左右移动，很多情况下比奔跑更适合接近或摆脱对手。横必杀技“路易火箭”（ルイージロケット）是他的灵魂招式，蓄力后可以增加威力和距离，但蓄力动作不能取消，高高跳起后在空中蓄力会是个不错的攻击手段。上必杀技“超级跳跃冲拳”（スーパージャンプパンチ）与马里奥医生的上必杀技类似，在起跳瞬间有超强的攻击判定且威力极大，但这招的破绽也很明显，一旦打空的话会有极其严重的后果。

最终王牌技

路易将对手卷入他的吸尘器中，对其不断造成巨大伤害，最后再将其击飞。



库巴

（クッパ）

初登场作品：《超级马里奥兄弟》

角色简介

库巴是马里奥永远的死对头，他最喜欢做的事情就是绑架碧奇公主，然后在自己的城堡里等待着被马里奥打败。在绝大多数以马里奥作为主角的游戏中，库巴都是那个兢兢业业、任劳任怨的最终BOSS。库巴有时候也不得不和马里奥兄弟联手作战，但他们之间似乎永远都没有化敌为友的意思。

基本战术

库巴是注重近身战的力量型角色，虽然他的攻击距离并不算长，但招式的威力和判定都相当优秀，对于新手玩家来说他算是一个非常容易上手的角色。另外库巴算是个“灵活的胖子”，他的移动速度并不比一般角色慢，而跳跃能力甚至在平均水平之上，这使得他完全能够跟上对手的行动节奏，无论是打慢还是打快他都能从容应付。

库巴的空中下攻击“针刺毛刷”（スクラブブラシ）和下必杀技“库巴降落”（クッパドロップ）都能够从空中发动垂直降落攻击，但它们的出招速度和攻击判定略有差别，玩家要灵活变换这两招来发动空对地攻击。上必杀技“旋转龟壳”（スピニングシェル）在空中使用时是重要的回归场地手段，而在地面使用时类似于马里奥医生的下必杀技医生旋风，同样可以左右移动。横必杀技“急降压杀”（ダイビングプレス）是不能防御的投技，而且这招不能被挣脱且能进行空投，在击中对手后还可以通过左右方向来调整摔投后的双方落地位置，总而言之要比一般投技好用得多。

最终王牌技

库巴在 10 秒的持续时间内体型增大数倍，所有招式的威力和性能得到强化，且处于不会出现受创硬直的刚体状态。



小库巴

（クッパJr.）

初登场作品：《阳光马里奥》

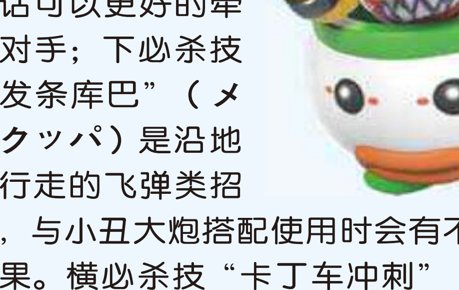
角色简介

小库巴是库巴的儿子，他在《阳光马里奥》中曾假扮成阴影马里奥去进行各种捣乱破坏活动，在之后的作品中又是库巴的得力助手。在选择角色颜色时，小库巴会变成曾经在《超级马里奥兄弟3》和《超级马里奥3D大陆》中登场的“库巴七子”，同时角色名称也会改变，这算是该角色的一个重要特色。

基本战术

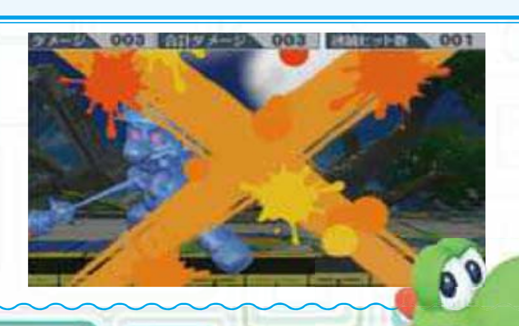
小库巴虽然乘坐的是飞行器，但该角色在跳跃能力方面并没有什么过人之处，更没有滞空或多次跳跃能力。另外小库巴也并没有什么特殊的战斗系统，使得这飞行器看起来有点形同虚设的感觉。不过小库巴的各种招式都和飞行器有关，好些招式的演出效果颇为搞笑，值得好好欣赏一番。

必杀技“小丑大炮”（クラウンキャノン）能够蓄力，使炮弹的射程和威力都增加，在空中使用的话可以更好的牵制对手；下必杀技“发条库巴”（メカクッパ）是沿地面行走的飞弹类招式，与小丑大炮搭配使用时会有不错的效果。横必杀技“卡丁车冲刺”（カートダッシュ）能够高速撞击对手，同时也能用来回归场地，但千万要小心不要冲得太猛以至于飞出场外。上必杀技“自爆跳跃”（自爆ジャンプ）在高高跃起后会把飞行器留在原地使其爆炸，且爆炸效果能够将对手击飞，所以这招除了回归场地外，也能用来撤退，另外小库巴在降落时还能进行空中攻击。



最终王牌技

小库巴变成阴影马里奥后，在屏幕上画出一个“X”印记，接触到该印记的对手会受到伤害并被击飞。



耀西

（ヨッシー）

初登场作品：《超级马里奥世界》

角色简介

耀西是马里奥和路易的亲密伙伴，有马里奥兄弟登场的游戏基本也少不了它的出场，而且当马里奥和路易处在婴儿时期时，耀西也会主动挺身而出，保护这襁褓中的兄弟俩不受恶势力的侵害。耀西其实是一个种族群体的统称，不过每一只耀西与马里奥兄弟俩的关系都非常好。

基本战术

耀西的最大特征就是超强的跳跃能力，它的一段跳还不算什么，但二段跳就又高又远，而且能自由控制下落的轨迹和方向。另外，耀西的上必杀技“投蛋”（たまご投げ）在空中使用时不但有一定的滞空效果，还能在空中多次使用，而且不会像其他角色在空中使用必杀技后就会处于不能攻击的状态。耀西利用二段跳以及可在空中反复使用的投蛋，不但能轻松回归场地，而且在打空中战时也会有很大的优势。

耀西的必杀技“生蛋”（たまご产み）能够把对手吞进肚子里再变成蛋，使其一定时间内不能行动，此时耀西可以趁机痛打一番，如果变蛋的对手被扔下悬崖时就没有办法回归场地了。下必杀技“臀部降落”（ヒップドロップ）与库巴的库巴降落有些类似，可以用来发动空对地攻击或是快速着陆。上必杀技投蛋在出招时若按住必杀键不松开，可以提高投蛋的力度使其距离更远；按左右方向则可以调整投蛋的轨迹，配合必杀键的按键时间长短，能够使投蛋有丰富多彩的轨迹变化。如果玩家掌握好这个方向和按键搭配的话，就能利用投蛋这一招很好地牵制对手。

最终王牌技

耀西在15秒的持续时间内长出一对翅膀，不但可以自由飞行且每隔一段时间会自动吐出火焰。在此期间按攻击键或必杀键的话，耀西还会吐出向前方快速飞行的大火球，能够将对手击飞。



碧奇

（ピーチ）

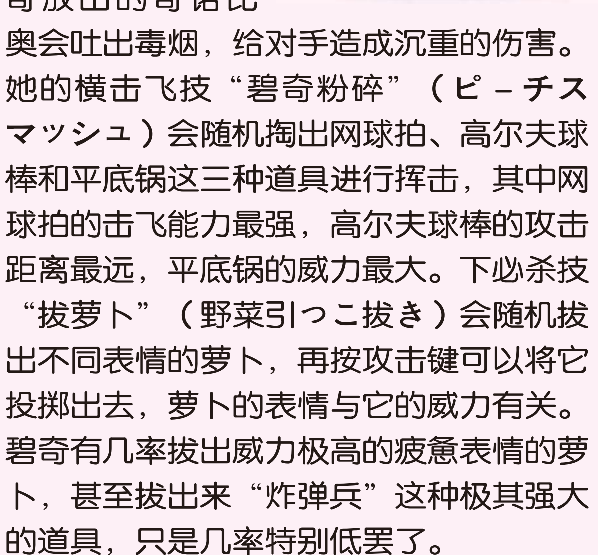
初登场作品：《超级马里奥兄弟》

角色简介

碧奇是专门为了“英雄救美”这个老套的故事而生的角色，在马里奥系列正作中，她的存在意义似乎只有“被绑架”和“被拯救”这两点而已，碧奇这个名字来源于宫本茂最喜欢的水果——桃子”（Peach）。不过碧奇也并不甘于龙套一职，在《超级马里奥兄弟 USA》和《超级碧奇公主》中她作为可操控角色，展现出了不凡的身手。

基本战术

碧奇是一名滞空能力极强的角色。她在空中时按住上方向不松开，可以在一段时间内保持浮游状态，同时不影响她使用空中上攻击；在蹲下时如果按住跳跃键不松开，同样能保持一段时间的低空浮游状态，此时可以用各种空中招式进行打击，不过这两种浮游状态每次在空中时只能使用一次。而她的上必杀技“碧奇降落伞”（ピ－チパラソル）在下落时，按住上方向不松开可以用遮阳伞缓缓降落，遮阳伞有攻击判定而且在落地之前可以多次使用。以上这三个技巧是碧奇打空中战和回归场地的重要资本。



碧奇的必杀技“奇诺比奥防御”（キノピオガ－ド）是不具有攻击判定的当身技，当用这招挡住敌人的攻击后，碧奇放出的奇诺比奥会吐出毒烟，给对手造成沉重的伤害。她的横击飞技“碧奇粉碎”（ピ－チスマッシュ）会随机掏出网球拍、高尔夫球棒和平底锅这三种道具进行挥击，其中网球拍的击飞能力最强，高尔夫球棒的攻击距离最远，平底锅的威力最大。下必杀技“拔萝卜”（野菜引っこ抜き）会随机拔出不同表情的萝卜，再按攻击键可以将它投掷出去，萝卜的表情与它的威力有关。碧奇有几率拔出威力极高的疲惫表情的萝卜，甚至拔出来“炸弹兵”这种极其强大的道具，只是几率特别低罢了。

最终王牌技

碧奇对距离自己一定范围内的对手造成少量伤害并将其催眠，对手距离自己越近，伤害越高且催眠时间越长，之后在场地随机位置放置三个用来回复 HP 的桃子。



罗塞塔和奇可

（ロゼッタ&チコ）

初登场作品：《超级马里奥银河》

角色简介

罗塞塔是来自银河世界的公主，而奇可则是银河世界的居民，两者之间的关系就像是碧奇和奇诺比奥那样。罗塞塔所守护的“彗星天文台”虽然被库巴军团袭击，但罗塞塔本人却没有像碧奇那样被绑架，而是会竭尽所能为马里奥兄弟提供帮助。

基本战术

这名角色实际上是由罗塞塔和奇可两名角色所组成，能够分离作战是其最大特点。罗塞塔在进行通常攻击和击飞技时，奇可也会在所处位置同时使用同样性质的攻击招式，这个优势一定要多加利用。奇可会受到对手的攻击招式的伤害甚至会被打倒，但经过一段时间后就会重生，所以玩家可以多利用奇可替罗塞塔抵挡一些飞弹。不过奇可的行动并不直接受玩家控制，它只会跟随罗塞塔一起进行不太同步的移动，玩家必须得习惯奇可的移动方式，这样才能利用这个“双人立体作战”的优势来克敌制胜。

必杀技“奇可射击”（チコシュ－ト）是使奇可和罗塞塔分离的惟一手段，在出招时如果按住必杀键不松开，可以大幅度提高威力。当奇可飞行到最大距离或是击中对手后就会停留在这个位置，之后会试图在和罗塞塔保持这个距离的情况下进行移动和攻击，期间如果玩家再次使用此招就会使奇可回到罗塞塔身边。横必杀技“星星碎片”（スタ－ピ－ス）的威力很弱但却有不错的推后效果，在两人分离时能够用来牵制对手，甚至阻止对手回归场地。上必杀技“银河跳跃”（ギャラクシ－ジャンプ）在出招时按左右方向可以调整跳跃轨迹，虽然它不具有任何攻击判定，但在降落时仍然可以使奇可攻击。下必杀技“道具捕捉者”（アイテムキャプチャ－）同样没有攻击判定，但可以抵消对手的飞弹，并将罗塞塔附近的道具吸引到她的面前。

最终王牌技



罗塞塔召唤出巨大的能量星出现在头顶，能量星向四周不停的发射飞弹直至最后爆炸，爆炸时能够将对手击飞。

瓦里奥

（ワリオ）

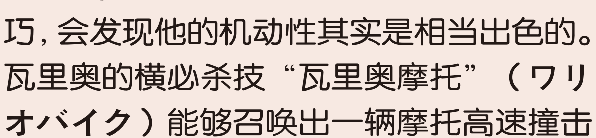
初登场作品：《超级马里奥大陆 2 六枚金币》

角色简介

瓦里奥起初作为马里奥的对手出现，但因为他长相憨态可掬，又天生有一种滑稽耍宝的气质，反而博得了玩家的喜爱，结果他就成为了“《瓦里奥》系列”的主角。瓦里奥的强壮和猥琐在本作中都得到了充分的展现，玩家对这名特色鲜明的角色一定会过目不忘。

基本战术

瓦里奥虽然是个力量型角色，但却丝毫没有笨重的感觉，而且玩家如果熟练掌握了骑摩托的技巧，会发现他的机动性其实是相当出色的。



瓦里奥的横必杀技“瓦里奥摩托”（ワリオバイク）能够召唤出一辆摩托高速撞击

敌人，在骑行过程中按前方向可以加速，按后方向可以转向，在骑行途中按跳跃键或必杀键能够从摩托车跳下。另外，瓦里奥在骑摩托时按上方向可以切换成后轮骑行模式，瓦里奥在该状态中不能从摩托车跳下，但再按滑杆下能够使前轮砸向地面恢复成正常骑行模式，此时有很高的威力和击飞效果。

当瓦里奥跳下摩托后，在摩托车停靠的位置按“前 / 后 + 必杀键”继续骑摩托，或是按攻击键把摩托举起来后向敌人砸去，直至摩托坠毁成碎片。瓦里奥还可以按必杀键将停靠的摩托或是坠毁的碎片吞下，每次能回复 1% 的 HP。瓦里奥可以无限次召唤摩托，但画面上同时只能存在一辆。

另外，下必杀技“瓦里奥之屁”（ワリオっぺ）是一个随时间自动充能的招式。当瓦里奥一直没使用此招式时，每经过一定时间后身上就会有闪光提示，表明此招的等级得到提升，大约经过 1 分 50 秒能达到最大等级，此时会有惊人的威力和击飞效果。

最终王牌技

瓦里奥变身成为身穿披风的超人，在 18 秒的持续时间内提升攻击力和速度、免疫对手的所有攻击、且站立攻击可以连续使用。



大金刚

（ドンキ-コング）

初登场作品：《大金刚》

角色简介

大金刚起先在宫本茂的处女作《大金刚》中作为马里奥的死对头登场，但自从被库巴抢了大反派的位置后就开始改邪归正，在“《超级大金刚》系列”中一直都担任主角，并赢得了大量人气。此后大金刚一直都作为任天堂的重要吉祥物之一，不过偶尔在“《马里奥 VS 大金刚》系列”中扮演一下反派角色。

基本战术

大金刚类似于库巴那样，属于相对比较灵活的力量型角色，非常适合新手玩家上手。不过大金刚并不像库巴那样擅长牵制和迂回，一味猛攻才是这只猩猩的作战风格，当然玩家事先也必须要适应它大开大合的招式性能才行。

大金刚的必杀技“巨人拳击”（ジャイアントパンチ）能够通过蓄力来提升威力和击飞效果，在蓄力途中按左右方向或是防御键可以暂停蓄力动作，之后再按必杀键可以继续蓄力直到玩家满意为止；如果蓄力途中直接按必杀键可以直接攻击。玩家如果能够掌握好巨人拳击的蓄力和攻击节奏，在对攻时很容易获得优势。他的横必杀技“金刚头槌”（ドンキ－ヘッドバット）能够把在地面的对手埋进土中，使对手在一段时间内无法行动，此时用蓄力粉碎攻击或巨人拳击进行痛打。



最终王牌技

大金刚召唤出自己专用的邦戈鼓タルコンガ进行演奏，此时画面会出现按键节奏。如果玩家按出最完美的 Great，就会使大金刚放出范围和威力都最大的音波攻击，而 Good 的音波攻击较弱，Miss 则是没有攻击效果。



迪迪刚

（ディディ-コング）

初登场作品：《超级大金刚》

角色简介

迪迪刚是大金刚的侄子，在《超级大金刚》中初次登场，从此成为该系列的男二号。在许多马里奥的衍生系列作品中，比如《马里奥高尔夫》、《马里奥赛车》、《马里奥聚会》等等，迪迪刚都和大金刚一起出现在这些游戏中。迪迪刚作为一个以猴子为原型的角色，一改大金刚那种滑稽笨重的风格，而是更侧重突出古灵精怪的一面。

基本战术

迪迪刚是一名偏重机动性的技巧型角色。他的最大特征就是可以攀附在悬崖的墙壁上，而且每次攀附后又可以重新使用二段跳，但要注意攀附状态只能维持一段时间。迪迪刚利用这个攀附能力，不但可以尽可能摆脱坠崖的危险，而且在一些特殊地形的场地中还能从墙壁上发起攻击。

必杀技“花生手枪”（ピ－ナッツ·ポップガン）是飞弹类招式，能够通过蓄力来提升威力，但蓄力过头的话反而会自爆”（不受伤害但会出现大破绽），蓄力可以用防御键取消但之后需要重新开始蓄力。横必杀技“猴子空翻”（モンキ－フリップ）是迪迪刚的主力招式，在空翻过程中如果按攻击键的话就会使出飞踢，根据按键时机的不同飞踢的威力和击飞效果会产生变化；如果不按键的话则会变成防御不能的投技，利用飞踢和投技的交替转换能够打乱对手的防守节奏。下必杀技“香蕉皮”（バナナのかわ）能够使对手跌倒从而出现破绽，即便对手没踩上香蕉皮，迪迪刚也可以把香蕉皮重新捡起来再扔到对手身上或是一个更合适的位置。



最终王牌技

迪迪刚掏出双枪和喷气滚筒飞行器，在一段时间内能够自由快速飞行，在该状态下按攻击键或必杀键还可以快速射击。



林克

（リンク）

初登场作品：《塞尔达传说》

角色简介

林克是“《塞尔达传说》系列”的大英雄，也是任天堂旗下最具勇者风范的角色形象，一身绿色调的装束是其最大特征。由于主机平台以及剧情世界观的区别，林克在不同游戏中的形象和能力设定也有一定的差异，本作中的这个林克出自于《塞尔达传说 黄昏公主》。

基本战术

林克虽然是一个各方面能力都很均衡的标准型角色，但他也有自己的特色。首先，林克在面对对手站立或蹲下时，能够自动举盾格挡飞弹类招式，这样的话他就不用太担心被对手远距离牵制。其次，林克在使用投技时会掷出铁索，能够把距离自己两三个身位的对手拉过来再施展摔



投，这能够打对手一个出其不意。最后，他的空中投技会变成中距离打击技，这对他的空中战能力有很大帮助。

林克的必杀技“勇者之弓”（勇者の弓）、横必杀技“疾风回力镖”（疾风のブ－メラン）、下必杀技“爆弹”都是飞弹类招式，其中勇者之弓还能够进行不可取消的蓄力，从而使射程和威力得到提升；而爆弹则需要先拿在手中，然后再按攻击键并配合不同的方向将它投掷出去。由于林克的通常攻击和击飞技都是不错的近战招式，而他的三招必杀技又可以进行远程牵制，所以这个角色算是比较全能的。

最终王牌技

林克快速突进到对手面前（在空中使用的话则是原地攻击），将对手困在三角力量中并施展乱舞攻击，最后再将其击飞。



卡通林克

（トゥ－ンリンク）

初登场作品:《塞尔达传说 风之杖》

角色简介

卡通林克又被称作“猫眼林克”，自从在《风之杖》中首次亮相后，又在一系列掌机平台的原创作品中登场，基本上已经算是“掌机塞尔达”的标志形象。另外，卡通林克还在《马里奥与路易 RPG》中有客串登场。

与林克的同招式是一样的攻击动作，但能够将对手卷入造成多段攻击，伤害也会更上一层楼；在空中使用回旋斩时会飞得更高，回归场地能力比林克更出色。



基本战术

卡通林克和林克的招式在攻击动作方面大致相同，不过人物和招式性能有一定差异。卡通林克保留了“自动格挡飞弹”、“铁索远距离投技”和“空中投技变打击技”这三大特征，另外因为体型变小的关系，在机动性方面有所提升，但攻击力和击飞能力略有下降。但就战术打法而言，猫眼林克和林克是大致相同的。

卡通林克的必杀技“勇者之弓”（勇者の弓）比林克的射程更远，但威力和飞行速度要稍弱一些。横必杀技“回力镖”（ブ－メラン）不具有风属性效果，不过射程和飞行速度更优秀，在远程牵制时更加好用。上必杀技“回旋斩”（回转斩り）

最终王牌技

与林克的最终王牌技的攻击方式完全相同，威力和击飞效果也是完全一样的。惟一区别在于卡通林克会在原地刺出剑气而不是向前突进，在地面时的攻击距离大概只有林克的一半左右，但在空中时会有更远的射程。



塞尔达

（ゼルダ）

初登场作品：《塞尔达传说》

角色简介

塞尔达是“《塞尔达传说》系列”永远的女主角，她身为海拉尔王国的公主，在系列作品中几乎全勤登场。虽然塞尔达和她的王国总是被林克所拯救，但她却并非碧奇公主那样的弱女子，而是一位勇敢坚强的巾帼英雄，与《马里奥银河》系列中的罗塞塔在性格方面更加相似一些。

基本战术

塞尔达是一个注重远距离作战的魔法师，虽然她有一定的近身搏斗能力，但毕竟攻击距离短且判定不强，与对手对拼时并不占便宜。值得一提的是，她的上击飞技即便在没有蓄力的时候也拥有较高的连击数和威力，只是必须贴身才能全部命中，如果对手出现破绽后玩家一定不要错过用这招反击的机会。

塞尔达的横必杀技“迪因之炎”（ディンの炎）所发射出的火焰只有在爆炸时才有攻击判定，按键时间长短会影响到火焰飞行和爆炸的时间，火焰飞行的越远，爆炸范围和威力就越大。下必杀技“幻影攻击”（ファントムアタック）会召唤出幻影骑士向前突刺，幻影骑士能够替塞尔达抵挡对手的攻击，但本身也属于飞弹性质；这招还可以进行不可取消的蓄力，从而使幻影骑士的突刺距离和伤害都大幅度提升。上必杀技“芙洛尔之风”（フロルの风）能够使塞尔达消失并在上方再次现身，可以通过左右方向来控制塞尔达现身的位置，且塞尔达消失和现身时都具有攻击判定，如果玩家掌握好距离的话可以用这招打出威力不俗的二连击。

最终王牌技

塞尔达召唤出光之弓向正前方射出威力巨大的一箭，这一箭能贯穿地形，并将沿途的所有对手都击飞。



希克

（シーク）

初登场作品:《塞尔达传说 时之笛》

角色简介

希克是塞尔达公主女扮男装后的样子，但除了《时之笛》和《塞尔达无双》之外，她并没有在其他的塞尔达系列作品中登场。在《任天堂全明星大乱斗 DX》和《任天堂全明星大乱斗 X》中，希克一直都是塞尔达使用下必杀技后的变身形态，在本作中她终于作为独立角色可以被玩家使用了。

基本战术

希克虽然和塞尔达是同一人，但两者的战斗方式完全不同，塞尔达擅长魔法但不擅长体术搏击，而希克则像是身手矫健的女忍者。希克的第一段跳跃幅度很高而且拥有攀附墙壁的能力，而且她的移动速度和攻击速度都非常快，是典型的速度型角色，操作起来有十足的爽快感。不过她的缺点是通常攻击和击飞技的攻击范围比较小，得需要通过快速移动或是具有远程牵制效果的

必杀技来弥补。

必杀技“无形针”（仕入针）能够靠蓄力来增加连击数和威力，且蓄力过程中能通过左右方向或防御键暂停，之后再寻找机会再次蓄力或是直接出手攻击。上必杀技“浮身”在原地用炸弹为自己掩护后然后再瞬移到一个位置，出招时如果按左、下、右这三个方向的话，希克就会在爆炸位置的后方、原地、前方现身；如果不按滑杆的话则是在正上方出现，此时可以用来回归场地。下必杀技“跳鱼”是前空翻后用脚刀攻击，命中对手后还会往回反弹跳跃，此时再按攻击键或必杀键的话就会在下落过程中继续使用脚刀。

最终王牌技

与塞尔达的最终王牌技基本类似，都能贯穿地形并将沿途所有对手击飞，比塞尔达的威力大，但出招速度和击飞效果略逊一筹。



加农多洛夫

（ガノンドロフ）

初登场作品：《塞尔达传说》



角色简介

加农多洛夫是“《塞尔达》系列”的最大反派，往往被简称为“加农”。他曾经是沙漠盗贼团“格鲁多”的首领，自从窃取了力量三角后就成为了海拉尔王国的最大威胁。如果林克是象征着正义和勇气的勇者的话，那加农就是当仁不让的大魔王。本作中加农的形象来自于《塞尔达传说 黄昏公主》。

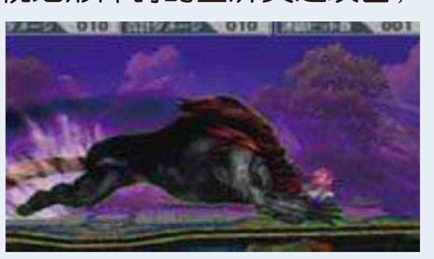
基本战术

加农一向被誉为《大乱斗》中最难用的角色，这是因为他的行动能力极其缓慢，无论是跳跃还是奔跑速度，都和其他角色似乎完全不在同一个节奏上；另外他的攻击范围也算不上优秀，没有什么可以用来远程牵制的资本。不过加农的攻击力却尤为出色，他的大部分招式的威力都有常人的两倍之多，玩家需要考虑的就是怎么把这些力大势沉的招式准确地打在对手身上。

加农的必杀技“魔人拳”出招速度极慢但威力也是极其惊人，不过这招在整个过程中都有刚体效果，掌握好时机的话会是一个优秀的防守反击技能。另外魔人拳在出招瞬间如果输入反方向的话，加农会一边转身一边打出魔人拳，此时会有更强大的威力和击飞效果。下必杀技“烈鬼脚”在地面使用的话是向正前方飞踢，在空中使用的话则是向下方偏前一点的位置进行急降飞踢，同时威力和击飞效果有所提升。横必杀技“炎狱握”虽然威力不算高，但却能强制使对手倒地，此时加农可以用横攻击或下攻击追打从而构成连续技，或是用魔人拳来压制对手起身。

最终王牌技

加农化身为巨大的魔兽，先在面前进行叩地攻击（能够把对手埋在土中），然后再进行无视地形障碍的全屏突进攻击，威力大约是一般角色最终王牌技的两倍左右。





卡比

（カービィ）

初登场作品：《星之卡比》

角色简介

卡比是“《星之卡比》系列”的主角，从系列第二作《星之卡比 梦之泉物语》中获得了拷贝变身能力，而且该能力在《大乱斗》系列中也得到了保留。卡比在设计出来时被樱井政博命名为噗噗噗（プププ），后来这个名字用在了卡比的家乡——噗噗噗大陆（プププランド）身上。卡比由于能吞下眼前一切事物，所以是噗噗噗大陆上公认的最强生物。

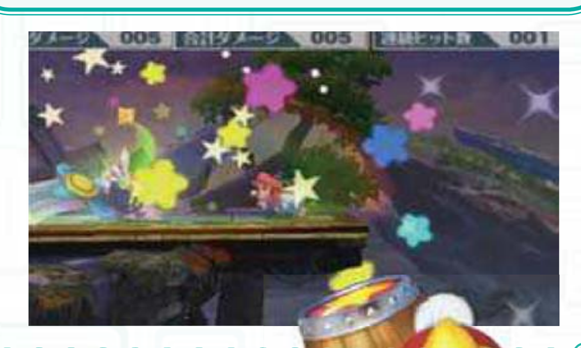
基本战术

卡比的拷贝变身能力在本作中也得到了完美的呈现。必杀技“吸入”（すいこみ）能够将对手吞进肚子里，此时再按必杀键或是下方向就会将对手吐出并获得该对手的能力。之后卡比会用这名对手的必杀技代替它原有的吸入，但其他必杀技并不受影响，卡比在该状态下使用挑拨就会恢复原状。另外卡比在空中能够漂浮 5 次，但每次浮空的高度都会越来越低，玩家在使用卡比时不要过分依赖这个能力。

虽然卡比的个头很小，但它的破坏力可绝对小看不得。横必杀技“鬼炎大锤”（鬼ごろし火炎ハンマ－）能通过蓄力大幅度提升威力，卡比在蓄力过程中可以左右移动和跳跃，但蓄力动作不能够被暂停或取消，跳在高处提前蓄力再攻击会是个不错的进攻手段。下必杀技“石块变身”（スト－ン）会使卡比变成诸如石块之类的坚硬物质，卡比在这个状态下不能行动，但能够吸收对手的打击技且不受任何伤害，但对手可以用投技来对付它，卡比在石块状态中若吸收足够伤害、经过一段时间或按下必杀键即可恢复原状。

最终王牌技

卡比挥舞起巨大的终极之剑，击中对手后反复进行乱舞攻击，最后再全力一斩将对手击飞。



迪迪迪大王

（デデデ大王）

初登场作品：《星之卡比》

角色简介

迪迪迪大王是卡比的劲敌，在多部《星之卡比》的作品中他都担任最终 BOSS 的角色，滴滴滴这个名字也是为了和卡比的原名“噗噗噗”进行照应。不过迪迪迪大王并非纯粹的恶人，他与卡比之间也是亦敌亦友的关系，当真正的邪恶力量威胁到噗噗噗大陆时，就会挥舞着大锤与卡比并肩作战。

基本战术

迪迪迪大王是一个典型的力量型角色，他的攻击力比较强且攻击范围比较远，很容易把敌人击飞。不过他因为移动速度和出招速度都相对较慢，所以在贴身战斗时会非常吃亏，尽量还是与对手保持一定距离后再牵制性攻击。与其他卡比系角色一样，迪迪迪大王在跳跃后还可以再浮空 4 次，但每次浮空的高度有限且会越来越低，所以这对他的空中作战和回归场地并没有太大的帮助。

他的横必杀技“投掷刺球”（ゴルドー投げ）具有优秀的远程牵制能力，在出招时再按上下方向，还可以使刺球多出两种轨迹变化，这一点要多加利用。上必杀技“超级滴滴滴跳跃”（スーパーデデデジャンプ）能高高跃起并在降落时有很强的攻击判定，但因为在降落时不能够调整方向所以有坠崖的危险，这时候玩家可以再按上方向来取消这次降落攻击，改为缓慢着陆。横击飞技“百万吨大锤”（メガトンハンマー）即便在没有蓄力时也有极高的威力，但出招比较慢，更适合预判对手的行动后打出时间差攻击，如果玩家熟练的话还可以用蓄力来调整这个时间差并进一步增大威力。

最终王牌技

迪迪迪大王先将对手吸近自己面前，再连续挥舞大锤攻击，最后从大锤中发射出炸弹将对手击飞。需要注意的是，因为距离和对手体型的差异，最后的炸弹可能会无法命中。



铁面骑士

（メタナイト）

初登场作品：《星之卡比 梦之泉物语》

角色简介

铁面骑士是迪迪迪大王手下的第一悍将，他不但是“铁面骑士团”这支军队的首领，同时自己还是一位剑术大师。铁面骑士虽然经常以卡比敌人的身分出场，但他也不是坏人，即便在和卡比对决时也是尽显骑士精神，他的真身其实是一只类似于卡比的蓝色生物。

基本战术

铁面骑士虽然身材矮小，但因为持剑的关系，攻击距离并不算特别短，再加上他的机动性确实可圈可点，在主动进攻时还是比较有利的。他在跳跃后能够再向上飞行 5 次，飞行的高度要比卡比和迪迪迪大王在漂浮时要稍高一些，所以空战能力比这两名角色也要强得多。总的来说，铁面骑士在猛攻时要多发挥出自己的机动性和跳跃优势，这样能起到事半功倍的效果。

下必杀技“次元披风”（ディメンジョンマント）是铁面骑士的灵魂技能，配合滑杆可以使他在原地或是八个方向进行消失后再现身的瞬间移动，瞬移过程中处于无敌状态，可以用来躲避攻击、接近对手或与对手拉开距离。如果玩家在铁面骑士消失后和现身之前的那段时间内按下攻击键或必杀键，还能使他在现身时挥剑攻击，更容易打对手一个出其不意。他的其他三招必杀技也都是酣畅淋漓的剑术招式，其中必杀技“马赫飓风”（マッハトルネイド）可以通过快速连按必杀键来增加连击数和威力，不过玩家得注意下自己 3DS 的按键损耗。

最终王牌技

铁面骑士用披风将对手卷起，屏幕变黑后再挥剑纵斩一击，给对手造成很高的伤害并将其击飞。



萨姆斯

（サムス）

初登场作品：《银河战士》

角色简介

萨姆斯是“《银河战士》系列”的主角，也是宇宙中最强的赏金猎人，宇宙海盗正是她的死敌。她自幼被宇宙海盗杀害了双亲，但鸟人族将她抚养长大并教会了她各种战斗技巧，而且她的这一身能量盔甲和特制的武器来自于鸟人族的高科技，能够通过对古代遗迹的解析来进一步强化装备的强度。值得一提的是，萨姆斯在《超级马里奥 RPG》中曾经作为彩蛋客串登场过。

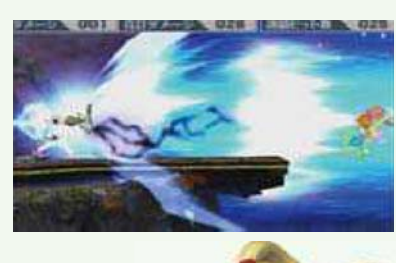
基本战术

萨姆斯是偏重远距离作战的射手型角色，不过她近身作战能力并不算弱，靠着出招速度较快的通常攻击还是有一战之力的。萨姆斯的跳跃幅度很高，利用这一点不但有助于远距离牵制，而且在回归场地和处理复杂地形时也会更加得心应手。另外萨姆斯和林克一样拥有比较远的投技距离，在空中使用的话会变成中距离打击技。

萨姆斯的必杀技“蓄力射击”（チャ－ジショット）就像是马里奥的水泵和大金刚的巨人拳击那样，蓄力过程能够随时取消并继续，蓄力完成后萨姆斯的光束枪会有一个特效提示，此时发射出的飞弹能够造成相当高的伤害。横必杀技“导弹”（ミサイル）分为两种模式，如果滑杆和必杀键同时按的话，萨姆斯会发射出威力较高弹速较快但只能直线飞行的超级导弹；如果按住滑杆之后再按必杀键，发射出的则是威力低弹速慢，但具有追踪性能以及可连发效果的小型导弹。由于超级导弹、小型导弹以及蓄力射击可以交替使用，这样的话萨姆斯会打出一个相对密集的火力网，对手想要躲开全部飞弹还是有一定难度的。

最终王牌技

萨姆斯从光束枪中发射出威力巨大的大型激光并持续进行射击，在射击过程中可以靠滑杆来缓慢改变激光的发射角度。



零装萨姆斯

（ゼロス－ツサムス）

初登场作品：《银河战士》

角色简介

由于大部分玩家都希望能见到萨姆斯被能量盔甲所遮挡的美貌，所以零装萨姆斯正好也就满足了玩家的愿望，这个类似于彩蛋性质的角色形象其实不符合“《银河战士》系列”的剧情，毕竟萨姆斯不可能在没有能量盔甲的状态下进行战斗。之所以该形象被称为“零装”（Zero Suit），是因为在初代《银河战士》中玩家能够输入密码来使用无盔甲的萨姆斯，且这个形象在初代复刻作品《银河战士 零点任务》中被最终定型。

基本战术

零装萨姆斯虽然和萨姆斯是同一人，但这两个角色的作战风格截然不同。零装萨姆斯的跳跃高度更胜萨姆斯一筹，且机动能力相当优秀，有几分“女忍者”希克

的感觉，总体来说更适合近距离作战而非远程射击。她的通常攻击和击飞技也拥有相当优异的性能，其中空中下攻击能够快速降落在地面且攻击判定优秀，这一招玩家要多多利用。另外她的远距离投技和空中投技变打击技的能力和萨姆斯也是完全一样的。

横必杀技“离子鞭打”（プラズマウィップ）与投技的攻击动作有些类似，两者搭配使用的话有一定的迷惑效果。必杀技“麻痹射击”（パラライザ－）只能进行不可中断的蓄力且射程和威力比较弱，但击中对手后会使其麻痹，使玩家能够进一步进行追击。下必杀技“空翻跳跃”（フリップジャンプ）有些类似于希克的浮鱼那招的空翻方式，如果直接命中对手的话会将其埋在土中，如果在空翻过程中按攻击键或必杀键的话能够施展飞踢。

最终王牌技

零装萨姆斯在一段时间内从屏幕中消失，乘坐宇宙飞船对屏幕中的准星位置发射出激光炮。在此期间玩家通过滑杆来控制准星，使用攻击键或必杀键进行射击。



彼特

（ピット）

初登场作品：《光之神话》

角色简介

彼特是女神帕尔蒂娜手下“天使军团”中的最强成员，在《光之神话》中他为了自己心目中的女神而踏上了打倒冥界女王美杜莎的征程。到了《新・光之神话》中，由于剧情世界观的饱满，彼特也不再是单纯的战斗机器，而是一位有血有肉的热血青年，当他打败了真正的幕后黑手冥王哈迪斯之后，才为世界带来了真正的和平。

基本战术

彼特是一名能力比较全面的均衡型角色，他虽然没有什么明显的特长，但也没什么实质上的缺点，更没有什么复杂的战斗系统，所以很适合新手玩家用来学习掌握这个游戏的玩法。另外他拥有类似于卡比系角色的多次跳跃能力，在二段跳之后还可以再跳跃两次，但这两次跳跃的幅度都很小。

必杀技“帕尔蒂娜之箭”（パルテナアロ－）拥有非常远的射程，且能够通过蓄力来提升威力和弹速，但蓄力过程不可被取消；箭矢射出后还可以用滑杆来改变它的飞行轨迹，玩家用这招可以很好进行远距离牵制。横必杀技“豪腕上勾拳”（豪腕ダッシュアッパ－）是个爽快的突进技能，虽然威力不高但击飞效果却相当不错，且突进时还能无视对手的飞弹类招式。下必杀技“卫星守护者”（卫星ガ－ディアンズ）和上必杀技“飞翔的奇迹”都不具有攻击判定，但前者能够反弹对手的飞弹，后者具有强大的场地回归能力。

最终王牌技

彼特召唤出三种神器装备在身上，并持续向对手射出弹幕一般的箭矢。彼特在射击期间不能移动，但玩家可以通过滑杆来调整箭矢的射击方向和飞行轨迹。



黑彼特

（ブラックピット）

初登场作品：《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》

角色简介

黑彼特是哈迪斯和美杜莎手下的干部成员“邪神潘多拉”使用魔镜创造出的角色，他拥有与彼特完全相同的能力，被赋予了和彼特对抗的使命。但当魔镜被彼特破坏后，被控制了思想和自由的黑彼特从此得到了解放，他与彼特进行了一场堂堂正正的较量后，就义无返顾加入了彼特和帕尔蒂娜的天使阵营。

基本战术

黑彼特几乎算是彼特的翻版角色，两者除了最终王牌技以外，在其他攻击招式方面都没有任何区别，让人觉得这名角色在设计时有点偷懒的嫌疑。黑彼特虽然在角色性能方面与彼特有一些细微的差别，但玩家如果不是很熟悉这两名角色的话，怕是很难感受到两者的不同。因为这两名角色在战术打法方面几乎是同出一辙，所以这里就不再重复介绍了。

最终王牌技

黑彼特召唤出“黑彼特的狙杖”向正前方发射光束，光束具有良好的威力和击飞效果，且能够穿越障碍地形，总体来说和塞尔达和希克的最终王牌技差别不大。



帕尔蒂娜

（パルテナ）

初登场作品：《光之神话 》

角色简介

帕尔蒂娜是希腊神话中的女神雅典娜为原型、以碧奇和塞尔达这两位公主为模板所设计出的角色，在《光之神话》中她还算是个花瓶，到了《新·光之神话》后才把自己身为女神的矜持和少女的烂漫完全展现出来。两部原作的故事都源自于帕尔蒂娜和美杜莎之间的恩怨，帕尔蒂娜把美杜莎变成了丑陋的怪物，而美杜莎则要为害世人，而玩家只能选择彼特站在帕尔蒂娜这一方。

基本战术

在不考虑自定义必杀技的前提下，帕尔蒂娜算是比较弱的角色。因为她只有一招能用于进攻的必杀技，通常攻击和击飞技的性能也很一般，机动能力也算是中等略偏下的水平。这样的话帕尔蒂娜基本没什么主动进攻能力，只能采用比较被动的防守反击策略，不过在清版模式中她的防守自保能力倒是可以派上很大的用场。

必杀技“自动瞄准”（オ－ト照准）

能够自动锁定帕尔蒂娜周围的一个对手，再连续发射出光弹攻击，就威力和牵制效果而言还是能够令人满意的，但这招没有任何击飞效果，使得帕尔蒂娜还得设法接近对手补上最后一击。横必杀技“反射板”能够反弹对手的飞弹，和其他反弹飞弹的招式相比，这一招的出招速度比较快且反弹效果会持续一段时间。下必杀技“反射板·反击”（反射板·カウンタ－）是当身类招式，连飞弹类招式也一样能格挡，但缺点在于当身成功后的也没有像样的击飞效果。

最终王牌技

帕尔蒂娜召唤出黑洞将对手卷入其中，再发射出巨型光束痛击对手。需要注意的是如果黑洞未能将对手卷入，那么接下来的巨型光束射击就有可能被对手躲开。



马尔斯

（マルス）

初登场作品:《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》

角色简介

马尔斯是《火焰之纹章》系列中的第一位传奇英雄，他作为阿尔提亚王国的王子，在 14 岁时就经历了父王被杀以及王国覆灭的灾难。但他在忠心老臣以及年轻部下的帮助下，继承了上古英雄王的意志，逐步完成了复兴王国和战胜黑暗的伟大使命。在英雄豪杰辈出的“《火焰之纹章》系列”中，马尔斯可以算是资格最老的那一位。

基本战术

马尔斯和林克、铁面骑士一样都是剑术高手，但他更侧重华丽的剑术招式，而并不以多变的武器或是高速的机动性来克敌制胜。他的大部分通常攻击和横击飞技拥有较为不错的攻击距离，虽然比迪迪迪大王这种角色还差一些，但对于马尔斯这种体型的角色来说已经算是很不错了。

横必杀技“非凡连击”（マ－ベラスコンビネ－ション）是马尔斯最具代表性的招式，在第一段攻击之后可以继续按必杀键进行派生攻击，一共可打出 4 段攻击；在派生攻击时玩家可以用滑杆来改变派生攻击的类型，第二段攻击分为上段和下段两种，而第三段和第四段攻击则分为上中下三段，这样的话整套攻击就有 1×2×3×3=18 种之多，且玩家可以通过延迟按键的方式来打时间差攻击。因为每个角色的体型都有所不同，所以马尔斯这套非凡连击的选择也要因人而异，这一点还希望玩家能在实战中多多去品味。

最终王牌技

马尔斯快速突进到对手面前，对其发动必杀一击，同时屏幕中会显示出“《火焰之纹章》系列”中体力槽被扣光的演出效果。这招的威力相当高，能与加农多洛夫的最终王牌技持平。





艾克

（アイク）

初登场作品：《火焰之纹章 苍炎的轨迹》

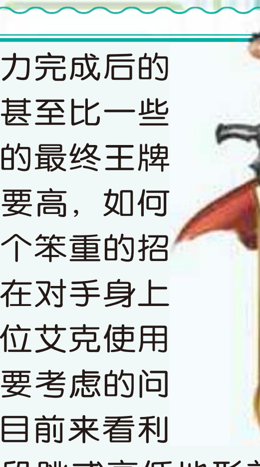
角色简介

艾克是《火焰之纹章 苍炎的轨迹》这款15周年纪念作品中的主角，这可能也是他之所以能从众多火纹主角中脱颖而出，并入选这款大乱斗游戏的重要原因。艾克是来自克里米亚王国的佣兵，他在偶然的机遇下遇到了王国的公主，并踏上了抵御他国侵略者并光复王国的征程。

基本战术

艾克虽然也是《火焰之纹章》的主角之一，但在本作中他却是一位力量型角色，拥有着与传统主角身分不太相符的“兄贵风范”。艾克虽然拥有不俗的攻击力，但机动性并不算差，完全能够跟得上不同风格对手的战斗节奏，并用稳扎稳打的方式去应对。横击飞技的基础伤害很高且攻击范围也不算小，蓄力后的威力更是惊人，值得多多利用。艾克的最大缺点就是回归场地能力较弱，所以要尽量避免在场地边缘作战。

必杀技“喷火”的攻击范围很小，但蓄力完成后的威力甚至比一些角色的最终王牌技还要高，如何把这个笨重的招式打在对手身上是每位艾克使用者都要考虑的问题，目前来看利用二段跳或高低地形差在对手头顶上蓄力，会是个比较行之有效的办法。横必杀技“居合斩”（居合い斩り）是突进技且同样需要蓄力，蓄力完成后有音效提示，同时突进距离和威力有显著提升。上必杀技“天空”会首先将大剑向上抛出并将对手击飞，而后再高高跃起取回大剑并向下劈斩，全部命中的话伤害会比较高。



最终王牌技

艾克挥舞大剑向上方挑斩，如果命中对手的话会在空中进行乱舞挥斩，给对手造成巨大伤害并将其击飞。



路夫雷

（ルフレ）

初登场作品：《火焰之纹章 觉醒》

角色简介

路夫雷是《火焰之纹章 觉醒》中玩家的自作成角色，在玩家没有为该角色改名的时候才会使用这个名字。该角色的默认性别为男，玩家可以在角色颜色选择界面中将其改为女性形象。路夫雷虽然不是头号主角，但毕竟因为他的身分和职业都比较特殊，所以顶替掉了男主角库洛姆也是情理之中。

基本战术

路夫雷与原作一样是一位魔武双修的全能型角色，但他的最大特点却是把《火



焰之纹章》中的“耐久度系统”带入了本作。路夫雷的击飞技和必杀技都有非常优秀的性能，但每个招式都有一定的使用次数，次数全部用完的话就必须等待很长一段时间才能恢复，但没用光次数的话并不会自动随时间自动补充。无论横、上、下的哪种类型击飞技，总共只能使用 8 次，超过次数以后虽然仍可以使用击飞技，但在攻击时会把“雷电之剑”换成“青铜之剑”，威力会大大减弱；路夫雷四种必杀技的使用次数是相互独立的，不过恢复时间要比击飞技长得多。

必杀技“雷电”能够进行可暂停的蓄力，根据蓄力时间这招会变成“雷电”（サンダ－）、“大雷电”（エルサンダ－）、“亿万雷电”（ギガサンダ－）和“钍射线”（トロン）这四种不同等级和性能的飞弹类招式，等级最低的雷电可以使用 20 次，而等级最高的钍射线会消耗 7 倍于雷电的次数也就是只能使用 3 次，其他等级的飞弹类招式也同理。下必杀技“黑暗侵蚀”（リザイア）能够使用 4 次，攻击距离比较短但却有吸血效果。横必杀技“亿万火焰”（ギガファイア－）和上必杀技“风刃”分别能够使用 6 次和 8 次，尤其是风刃一旦用光次数后就不能用于回归场地，这一点一定要注意。

最终王牌技

路夫雷召唤出库洛姆高速突进，击中对手后会在半空中进行双人乱舞攻击，最后将对手击飞。



露西娜

（ルキナ）

初登场作品：《火焰之纹章 觉醒》

角色简介

露西娜是《火焰之纹章 觉醒》中的男主角库洛姆的女儿，从未来穿越过来后加入了库洛姆警卫团。由于露西娜在最初亮相时假扮的是“传说中的英雄王马尔斯”，所以她的战斗风格和马尔斯几乎完全相同，把她当作“女版马尔斯”来看待也是没有问题的。

基本战术

就像黑彼特和彼特之间的关系那样，露西娜实质上就是马尔斯的翻版角色，两人的招式完全相同，就连最终王牌技也不例外。而马尔斯那个标志性的“非凡连击”同样也适用于露西娜，玩家同样可以用她打出所谓的“十八般变化”。露西娜的机动性比马尔斯略强，同时攻击力有所下降，到底使用谁还是看玩家喜好了，这里不再对露西娜重复进行分析。

最终王牌技

露西娜快速突进到对手面前，对其发动必杀一击，同时屏幕中会显示出“《火纹》系列”中体力槽被扣光的演出效果，无论是威力还是特效都与马尔斯的最终王牌技完全相同。



皮卡丘

（ピカチュウ）

初登场作品：《口袋妖怪 红·绿》

角色简介

皮卡丘是整个“《口袋妖怪》系列”中人气最高的精灵，虽然它在游戏中的地位远没有达到鹤立鸡群的程度，实力强度更是处于下游水平，但在各类动画作品中它都是当仁不让的主角明星，而且就这么一直红了十几年，与皮卡丘相关的周边产品更是不计其数。在任天堂旗下所有的角色形象中，皮卡丘的地位应该仅次于马里奥。

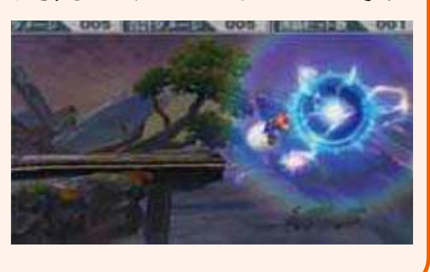
基本战术

在不考虑自定义必杀技的前提下，皮卡丘属于实力偏弱的角色。因为皮卡丘的攻击力很弱，通常攻击和击飞技在近身搏斗时没什么优势，而必杀技也很难进行远程牵制，再加上它的移动速度和跳跃能力也没有什么过人之处，总而言之就是一个拿来卖萌的角色。不过玩家倒是可以给皮卡丘配一些更实用的自定义必杀技，只是这个暂时不在本文的探讨范围内。

必杀技“电击”（でんげき）能发射出沿着场地或墙壁进行移动的飞弹，在地形复杂的场地中能稍稍派上点用场，但威力太低是硬伤。横必杀技“火箭头槌”（ロケットずつき）算是路易的横必杀技“路易火箭”的弱化版，能够在空中提前进行蓄力，只是要小心别冲的太猛直接飞出场外。下必杀技“闪电”（かみなり）能够召唤一道从头顶落下的闪电，在后跳过程中使用的话能够让闪电直接打在地面上，这样可以起到掩护皮卡丘撤退的效果，但也仅此而已了。

最终王牌技

皮卡丘变身为一个巨大的雷电光球，期间能够自由快速飞行，且每隔一段时间就会在自身周围放电。



喷火龙

（リザ-ドン）

初登场作品：《口袋妖怪 红·绿》

角色简介

喷火龙是《口袋妖怪 红·绿》的三个可选主角精灵的最终形态之一，一直以来都有相当不错的人气，近期在《口袋妖怪 X·Y》的推动下它又达到了一个新的巅峰。从某种意义上来说，喷火龙也算是“《口袋妖怪》系列”的重要招牌角色之一。这款大乱斗游戏还与时俱进收录了喷火龙的 MEGA 进化形态，这对于喜欢这只精灵的玩家来说算是个值得惊喜的好消息。

基本战术

喷火龙虽然生有一对翅膀且在原作中算是速度比较快的精灵，但在本作中却给人一种“笨重”的感觉，这是因为它的移动速度偏慢且跳跃高度很有限，即便它能在二段跳后再跳一次，也是完全没有和对手打空战的资本。另外喷火龙也缺少强有力的进攻招式，总体来说属于比较难用的角色。



喷火龙的必杀技“火焰放射”（かえんほうしゃ）如果按住必杀键不放的话可以一直持续喷吐火焰，直到火焰的范围减弱为止，虽然这招的威力很不怎样，但却可以阻止对方进一步前进，在对手试图爬回场地时能够派上一定的用场。横必杀技“烈焰驱动”（フレアドライブ）的威力虽然尚可，但使用这招的时候自己也会掉血（击中对手的话还会使自己倒地），而且一旦打空的话很容易直接飞出场地导致坠崖。

最终王牌技

喷火龙进化成 MEGA 喷火龙 X，在 15 秒时间内提升移动速度且能够自由飞行，期间玩家按攻击键的话它会朝着对应方向使用“飞空”（そらをとぶ）进行冲撞攻击，按必杀键的话它则会向前方使用“大字火”（だいもんじ）。



卢卡里奥

（ルカリオ）

初登场作品：《口袋妖怪不可思议迷宫 青之救助队・赤之救助队》

角色简介

卢卡里奥是《口袋妖怪》第四世代登场的精灵，和皮卡丘、喷火龙、胖丁这些第一世代的先驱相比可以算是后辈中的后辈了。与其他高人气精灵不同的是，卢卡里奥得到了如同“亲儿子”一般的特殊待遇，早在第四世代的首款作品《口袋妖怪 珍珠・钻石》发售近一年之前，卢卡里奥就已经在《口袋妖怪不可思议迷宫）和剧场版《梦幻与波导的勇者》中先行登场，和各位玩家混了个脸熟。被官方如此推崇的精灵想不走红也是很难的。

基本战术

“波导能量”是卢卡里奥在本作中的特色所在。当卢卡里奥受到伤害时就会积蓄波导能量，它手上的蓝焰效果会增强，此时它的攻击力将得到提升，同时部分必杀技的性能也有所增强。虽然波导能量能够大幅度增强卢卡里奥的战斗力，但因为它在此时也处于负伤状态，很容易被对手击飞，玩家在发起进攻时一定得多加小心才行。

卢卡里奥的必杀技“波导弹”（はどうだん）能够像马里奥和萨姆斯的必杀技那样可以随时蓄力和暂停，而波导能量能够使飞弹的体积变大，从而更容易命中对手。横必杀技“掌波”（はっけい）能够向正前方放出气劲攻击，波导能量能够使气劲攻击的范围变远。上必杀技“神速”（しんそく）在出招时会有个准备动作，在这段时间内按下任意滑杆能够使卢卡里奥朝着对应方向快速移动，且移动结束时会有攻击判定。波导能量能够提升神速的移动距离，但这在大部分情况下都不是什么好事，因为向上移动的话需要很长的时间才能落地，此时只能任人宰割；向横方向移动的话会有很大几率直接飞出场外导致坠崖。

最终王牌技

卢卡里奥进化成 MEGA 卢卡里奥，在 15 秒内无论所受伤害多少，都会获得最大的波导能量。需要注意的是无论是进化后还是解除进化后，波导弹的蓄力效果都会被清空，得重新蓄力才行。



上忍蛙

（ゲッコウガ）

初登场作品：《口袋妖怪 X·Y》

角色简介

上忍蛙是“《口袋妖怪》系列”最新的第六世代中的主角精灵之一，由于它的人气远高于草系的重铠鼠和火系的魔法狐，所以也有幸入选了这款大乱斗游戏。上忍蛙在原作中的大部分代表性特征都得到了再现，使玩家对这只身手矫健的青蛙忍者留下了很深刻的印象，但稍稍有些遗憾的是，上忍蛙那著名的“变幻自在”特性却没能保留下来。

基本战术

上忍蛙拥有一流的机动能力，但它的攻击力甚至比一般的速度型角色还要弱一些，所以玩家在使用它的时候要通过密不透风的进攻来创造机会才行。因为上忍蛙的必杀技都比较适合用来拦截对手的招式，如果能把对手的攻击节奏也带得快起来的话，在对攻时就会非常有利了。

必杀技“水流手里剑”（みずしゅりけん）在出招时按住必杀键不放可以蓄力，而且蓄力所需时间比较短，可以多用来打时间差攻击或进行拦截。横必杀技“影袭”（かげうち）能够先避开对手的招式然后再进行突袭，在出招时按住必杀键不放的话，还可以让上忍蛙先放出向前不断移动的影子，而后再从影子所在的位置现身攻击。上必杀技“高压水泵”（ハイドロポンプ）虽然没有原作中的高威力，但在这里也是个不错的瞬移技能，在出招瞬间按任意滑杆的话就能使上忍蛙朝着指定方向快速移动，就像卢卡里奥的神速那样。

最终王牌技

上忍蛙先使用“叠返”（たたみがえし）将对手击飞，而后在空中施展乱舞攻击，最后将其击飞。



胖丁

（プリン）

初登场作品:《口袋妖怪 红·绿》

角色简介

胖丁作为与皮卡丘同样走可爱路线的精灵，无论在游戏还是动画中都远不如皮卡丘那么有名，甚至有些玩过《口袋妖怪》但却没有深入摸索的玩家都不一定会记得它。但胖丁在“《大乱斗》系列”中却是出尽风头，它不但在各个游戏中全勤出席，而且总是以隐藏角色的身分出现。很多玩家猜测樱井政博之所以对胖丁如此青睐有加，恐怕是因为它和卡比实在是太像了。

基本战术



胖丁虽然被定位成“吉祥物”一类的角色，但它的实力还算可圈可点，如果玩家习惯了它的独特作战风格后会发现它还是挺厉害的。胖丁的步行和奔跑速度比较慢，且通常攻击和击飞技的攻击范围都比较短，在地面战中会比较吃亏；但它的跳跃能力比较优秀，尤其是它跳在空中后有较快的移动速度，再配合那个跳跃后再漂浮 5 次的能力以及横必杀技“拍打”（はたく），完全可以做到像飞机一样在空中自由穿梭。这样的话，胖丁的实际机动能力还是相当不错的，玩家要多利用这个优势打空中战，而且在被

打出场外后也完全不用担心。

横必杀技“拍打”虽然在进攻方面的表现一般，但它在空中出招时可以停留在空中并且能够多次使用，所以它的最主要用途还是用来空中移动。必杀技“滚动”（ころがる）也是同理，在地面使用的话几乎是废招一个，但却是一个从高空安全着陆的良好手段。上必杀技“唱歌”（うたう）能够将对手催眠，对手受伤越重被催眠的时间就越长，但因为这招攻击范围小且破绽较大，不建议过多使用。而下必杀技“睡眠”（ねむる）则近似于一个挑拨性质的招式，使用后会使胖丁在4秒内处于任人宰割的睡眠状态，虽然它在出招时的极短瞬间内有攻击判定，但冒着巨大风险用这招攻击的意义实在不大。

最终王牌技

胖丁使自己的体型不断变大，直至达到半个画面的大小后会将自身周围的敌人震飞，但威力比较小。



福克斯

（フォックス）

初登场作品：《星际火狐》

角色简介

福克斯是“《星际火狐》系列”的头号主角，与马里奥和林克一样都是由宫本茂设计出来的人物形象，它的狐头人身造型据说是宫本茂从千本鸟居中的稻荷神塑像中得到的灵感。“《星际火狐》系列”远不如《超级马里奥》和《塞尔达传说》这两个系列那么有名，所包含的游戏数量也不多，但它的初代作品却是任天堂在3D游戏领域的大胆尝试，拥有重要的里程碑意义。

基本战术

福克斯是一个非常好用的速度型角色，他的机动能力比较优秀，而且远近距离都是他的优势区域。在接近对手时他要多利用性能优异的空中攻击，像是空中前攻击和空中下攻击如果能全部命中的话就能造成不小的伤害，另外如果出现能用击飞技击中对手的机会时也绝对不要错过。而在远距离时，福克斯要利用必杀技“光束枪”（ブラスター）进行疯狂射击，这招虽然单发威力低但射速很快，能够在短时间内造成大量伤害，只不过在连续攻击后需要等待一段时间来补充弹药。



福克斯的其他必杀技在进攻方面倒是没有什么建树。横必杀技“福克斯幻影”（フォックスイリュージョン）的威力几乎可以忽略不计，但用来接近/逃离对手以及回归场地时都非常有效。上必杀技“火狐”（ファイアフォックス）在出招时配合对应滑杆，能够使福克斯朝着8个方向快速突进，但威力依然不怎么样。下必杀技“反射墙”（リフレクター）能够反弹对手的飞弹，并且在空中能够反复使用，算是个不错的防守招式。

最终王牌技

福克斯乘坐在巨大的坦克中，坦克车身有攻击判定。在持续时间内可以用左右滑杆控制坦克的移动，按攻击键或必杀键的话还会进行主炮射击，按跳跃键则能够使坦克在空中漂浮。



法尔克

（ファルコ）

初登场作品：《星际火狐》

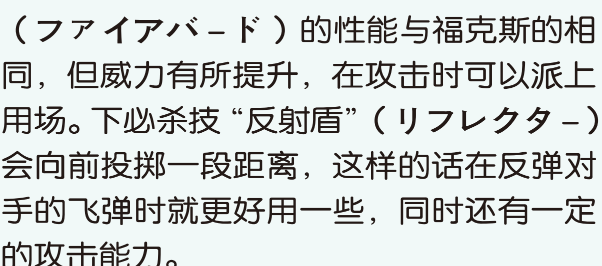
角色简介

法尔克是“《星际火狐》系列”的二号男主角，同时也是福克斯的最佳搭档。由于福克斯狐头人的形象已经被确定，所以法尔克也就延续这个传统被设计为鸟头人。而《星际火狐》中的其他角色也统统是兽头人身，据宫本茂本人说这是为了把日本童话和科幻世界观融合在一起。《星际火狐》系列将于 2015 年在 Wii U 平台迎来最新作，届时玩家将看到福克斯和法尔克的飒爽英姿。

基本战术

法尔克和福克斯虽然在某些招式方面有相似之处，但两者的作战风格还是截然不同。法尔克的速度比福克斯慢了不少，远程射击能力也有一定程度的削弱，但这换来的是攻击力的整体提升，到底是好是坏还是取决于玩家自己的操作习惯。

法尔克的必杀技“光束枪”（ブラスター）不能像福克斯那样快速连射，同时威力也没有任何改观，惟一好处就是不需要花费时间补充弹药，可以不断在远距离牵制了。横必杀技“法尔克幻象”（ファルコビジョン）和上必杀技“火鸟”（ファイアバード）的性能与福克斯的相同，但威力有所提升，在攻击时可以派上用场。下必杀技“反射盾”（リフレクター）会向前投掷一段距离，这样的话在反弹对手的飞弹时就更好用一些，同时还有一定的攻击能力。



最终王牌技

法尔克乘坐在巨大的坦克内向对手发起攻击，此招的效果与福克斯的最终王牌技几乎完全相同。



小马克

（リトル·マック）

初登场作品：《拳无虚发》

角色简介

小马克是“《拳无虚发》系列”的主角。该系列在国内虽然不算知名，但系列首作早在 1984 年就已经在街机平台问世，之后又陆续在街机、FC、SFC 和 Wii 平台推出过新作，也算是任天堂早期的代表作之一。《瓦里奥制造》曾收录过该作品的桥段，大金刚也曾作为隐藏 BOSS 客串登场。

基本战术

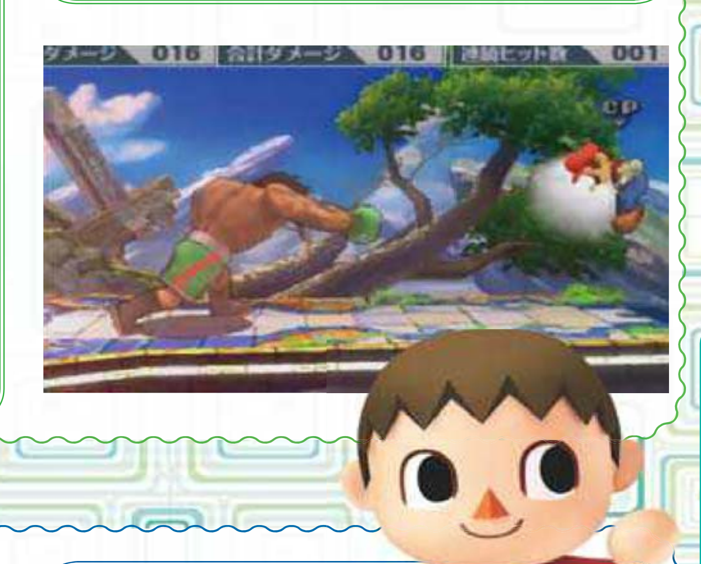
小马克是一个集速度和力量于一身的强力角色，他的行走和奔跑速度极快，且通常攻击又快又狠，在攻击方面该角色真是一等一的人选。小马克还拥有一个“KO 槽”，当他给对手造成伤害或是受到对手的伤害时就会增加，蓄满以后他的必杀技会演变为“KO 上勾拳”（KO アッパーカット），具有不逊于一般最终王牌技的威力和击飞效果。不过小马克的跳跃能力很一般，且

空中攻击的范围比较小，如果在需要比拼空中战能力的复杂地形中，他就会落入全面被动。

小马克在 KO 槽未蓄满时的必杀技是“气合直冲拳”（气合ストレ－ト），此招能通过蓄力来提升威力、击飞效果和突进距离，但因为蓄力动作不能被中断所以灵活性欠佳。横必杀技“震荡勾拳”（ジョルトブロ－）是非常好用的突进技能，在起跳瞬间还有少许无敌时间，可以用来逃跑或是躲开对手的飞弹。上必杀技“天升拳”（ライジングアッパ－カット）的性能相比之下就没什么出彩之处，基本上只会用来回归场地。

最终王牌技

小马克变成肌肉发达的壮汉，在一定时间内大幅度提升自身攻击力和招式的击飞效果。



村民

（むらびと）

初登场作品：《动物之森》

角色简介

村民是玩家在《动物之森》中所扮演的形象，此外还在《马里奥赛车 8》中作为 DLC 角色出现过。据樱井政博透露，其实村民这个角色原计划要在 Wii 平台《任天堂全明星大乱斗 X》中登场，但因为当时战斗风格问题没能被处理好，所以直到本作他才正式登场。在角色颜色选择界面中，玩家可以在 8 个发型、肤色和服装都各不相同的男女村民中选出一个自己喜欢的形象。

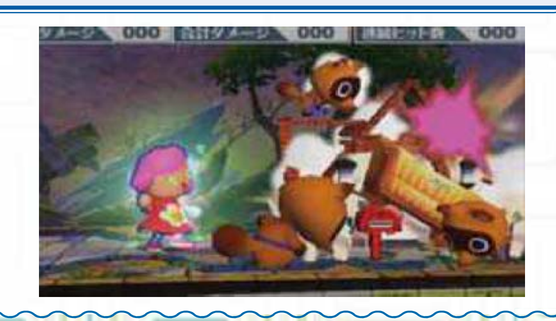
村民的下必杀技是由“播种”（タネ植え）、“浇水”（水やり）和“伐木”（伐采）这三招所构成。首先村民需要选择一个位置播种（无攻击判定），接着在播种的位置浇水（无攻击判定但能将对手推后），使种子长成大树，再用伐木将大树砍倒（大树倒下时威力很高），最后还可以将余下的木柴捡起后投掷出去（类似于一般的飞弹）。虽然这一系列招式用起来稍微有些麻烦，但的确是非常有趣的攻击方式。

基本战术

村民是个非常有趣的角色。他的所有招式都来自于安逸悠闲的田园生活，比如捕虫、放烟花、种树等等，这为紧张激烈的大乱斗带来了一股春风，甚至让玩家感觉不到自己是在战斗。但任何对手如果小看这个角色觉得村民软弱可欺，那就一定会付出沉重的代价。村民的空中前攻击和空中后攻击都是发射弹弓，虽然这比一般飞弹类招式的射程近，但在空中战中还是能起到良好的牵制效果。

最终王牌技

村民召唤出他的三位小浣熊伙伴，如果击中对手的话会在其所在的位置盖一座砖房，当这座砖房坍塌时，会给对手造成大量伤害并将其击飞。



皮克敏和奥利玛

（ピクミン&オリマー）

初登场作品：《皮克敏》

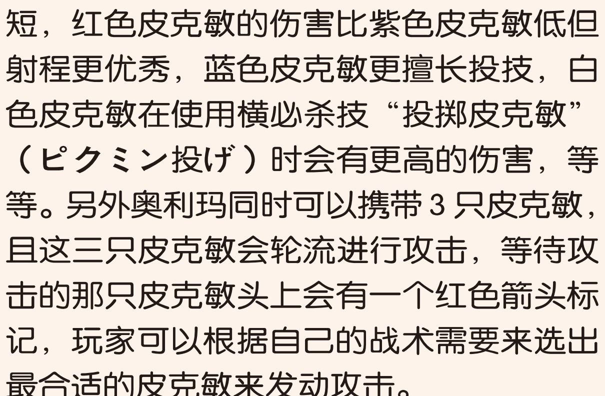
角色简介

皮克敏和奥利玛都是来自于“《皮克敏》系列”的角色形象，前者是神秘行星中的原住民，其设计灵感源自于宫本茂自家后院中的花卉植物；后者则是“矛盾货运公司”的宇航送货员，他需要在皮克敏的帮助下完成一系列的冒险任务。在角色颜色选择界面中，玩家可以把奥利玛替换成在《皮克敏3》中新登场的角色奥尔夫。

基本战术

就像罗塞塔和奇可一样，皮克敏和奥利玛也是相互独立的角色。皮克敏会在奥利玛某些特定招式的命令下进行攻击，还可以为奥利玛抵挡对手的攻击。当然，它们在承受一定伤害或者坠崖后会死亡，此时奥利玛需要使用必杀技“拔出皮克敏”（ピクミンひっこ抜き）来获得一只新的皮克敏。

皮克敏一共有红、黄、蓝、白、紫这5种颜色，每种皮克敏都有自己擅长的攻击方式，比如说紫色皮克敏擅长各种空中攻击和击飞技但攻击范围较短，红色皮克敏的伤害比紫色皮克敏低但射程更优秀，蓝色皮克敏更擅长投技，白色皮克敏在使用横必杀技“投掷皮克敏”（ピクミン投げ）时会有更高的伤害，等等。另外奥利玛同时可以携带3只皮克敏，且这三只皮克敏会轮流进行攻击，等待攻击的那只皮克敏头上会有一个红色箭头标记，玩家可以根据自己的战术需要来选出最合适的皮克敏来发动攻击。



最终王牌技

奥利玛召唤出火箭向宇宙进发，但不久火箭就开始坠毁，当火箭落地爆炸时会给对手造成伤害并将其击飞。



铁鹰队长

（キャプテン・ファルコン）

初登场作品：《零式赛车》

角色简介

铁鹰队长是“《零式赛车》系列”中的主角，虽然他表面看起来有几分邪气，但实际上却是不折不扣的热血男儿，通过赢得竞速比赛和抓捕坏人来赚取赏金。“F-Zero”这个名称其实出自于F1（一级方程式赛车），意思是比F1的赛车标准更高一级，这样的话它的竞速场面肯定更加令人血脉泵张。

基本战术

铁鹰队长是一位体术搏击高手，他的很多招式和加农多洛夫都是一样的。当然，这两个角色的用法显然是不同的，因为铁鹰队长没有加农多洛夫那么夸张的攻击力，但在速度方面高出了好几个档次。整体来说他还算是一个偏重速度的角色，除了击飞技以外并没有什么高威力的招式。

必杀技“铁鹰拳”（ファルコンパンチ）与加农多洛夫的“魔人拳”几乎是同样的招式，两者威力相差不大，而且都能在出招瞬间



可以通过转向来提高威力。不过铁鹰拳在攻击过程中没有刚体效果，这实用性比起魔人拳一下子就差了很多很多。横必杀技“铁鹰勾拳”（ファルコンナックル）有点类似于彼特的横必杀技，虽然威力不高但击飞效果却相当不错。下必杀技“铁鹰飞踢”（ファルコンキック）类似于加农多洛夫的“烈鬼脚”，在地面使用的话是向正前方飞踢，在空中使用的话则是朝着前下方位置进行急降飞踢，同时威力和击飞效果有所提升。

最终王牌技

铁鹰队长在身前召唤出自己的赛车，如果击中对手的话则有一系列动画演出效果，最后给对手造成伤害并将其击飞。



奈斯

（ネス）

初登场作品：《Mother2》

角色简介

奈斯是《Mother2》的男主角，他本是一个生活在小镇中的平凡少年，却因为一个偶然的机遇得知了外星人要侵略地球的阴谋，从此踏上了拯救地球的征程。虽然这个拯救世界的剧情看起来有点俗套，但因为游戏世界观以现实世界为蓝本，且游戏中的不少事物也影射到了一些社会现状，使得这个系列意外的发人深省。该系列的日文版名称 Mother 其实指的就是全人类的地球母亲，而英文版名称则改为了更加直白的 EarthBound。

基本战术

奈斯的攻击招式完全出自于原作设定，除了身为救世主特有的超能力以外，就是与“平凡少年”身分相符合的溜溜球和棒球棍了。就人物性能而言，奈斯有点强的离谱，他的攻击力、攻击范围和移动速度都相当优秀，而第二段跳跃的性能又好得出奇，这个角色简直浑身上下都是优点。

奈斯的上必杀技“PK 雷电”（PK サンダ－）不能用来回归场地，但在出招后可以用滑杆来自由控制雷球的移动，使其击中对手；如果奈斯和对手站在一起，且雷球同时击中奈斯和对手，那就会给对手造成很高的伤害。必杀技“PK 闪光”（PK フラッシュ）也是同样的性质，但玩家要在不松开必杀键的时候用滑杆来控制光球，但光球的移动速度会自动下落，控制起来的难度非常大；虽然光球不能直接攻击对手，但当玩家松开必杀键的话能够使光球爆炸，此时能给对手造成巨大的伤害。



最终王牌技

奈斯召唤出流星雨持续攻击对手，利用左右方向可以调整流星雨的下落角度，使其能够一直锁定对手攻击。



猎鸭犬
（ダックハント）

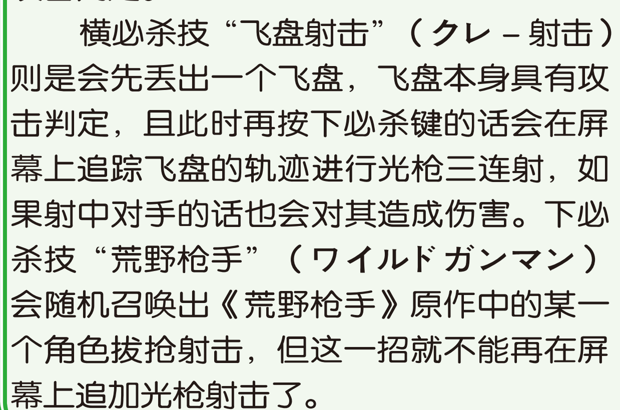
初登场作品：《打鸭子》

角色简介

猎鸭犬就是 FC 时代著名光枪射击游戏《打鸭子》中的那只猎犬，如果玩家没有成功射中鸭子而使其逃走的话，猎鸭犬就会从草丛中冒出来并嘲笑玩家，相信玩过这款游戏的玩家对这一幕的印象还是挺深刻的。值得一提的是，这名角色把 FC 当年的三大光枪射击游戏——《打鸭子》、《荒野枪手》和《警技射击》中的经典元素融为一体，给人带来浓厚的怀旧感。

基本战术

猎鸭犬虽然看起来像是由鸭子和猎犬这两个角色所构成，但它并不像罗塞塔和奇可、皮克敏和奥利玛那样以“双人战”作为特征。该角色的独特之处在于“光枪射击”，这不但能让玩法变得有趣，同时也能勾起很多老玩家的怀旧情结。猎鸭犬的必杀技“技巧射击”（トリックショット）会首先召唤出一个炸药罐，之后猎鸭犬可以用其他招式来击飞炸药罐，或是再按下必杀键在屏幕上进行光枪射击，从而使炸药罐不断移动，直到它接触在对手身上爆炸为止，不过光枪射击本身并不具有攻击判定。



横必杀技“飞盘射击”（クレ－射击）则是会先丢出一个飞盘，飞盘本身具有攻击判定，且此时再按下必杀键的话会在屏幕上追踪飞盘的轨迹进行光枪三连射，如果射中对手的话也会对其造成伤害。下必杀技“荒野枪手”（ワイルドガンマン）会随机召唤出《荒野枪手》原作中的某一个角色拔抢射击，但这一招就不能再在屏幕上追加光枪射击了。

最终王牌技

猎鸭犬召唤出一群野鸭从身边飞过，如果击中对手的话会出现 FC 三大光枪游戏的一系列动画演出效果，最后给对手造成伤害并将其击飞。



游戏机器人
（ロボット）

初登场作品：《层层叠》

角色简介

游戏机器人的英文名叫做 R.O.B，全称为 Robotic Operating Buddy（大意为玩家的机器人游戏伙伴），因为这个形象在《马里奥赛车 DS》和《瓦里奥制造》中都有亮相，所以相信大家对它应该不会太陌生。游戏机器人其实是 FC 主机的一个外设周边，通过屏幕图像的捕捉功能来控制 2P 手柄的按键操作，使玩家在独自一人的时候也能享受到合作的乐趣。可惜的是游戏机器人的技术并不成熟，给玩家带来的游戏体验也极差，所以它在《层层叠》和《陀螺机器人》两款游戏中亮相后，就从游戏的历史舞台中消失了。

基本战术

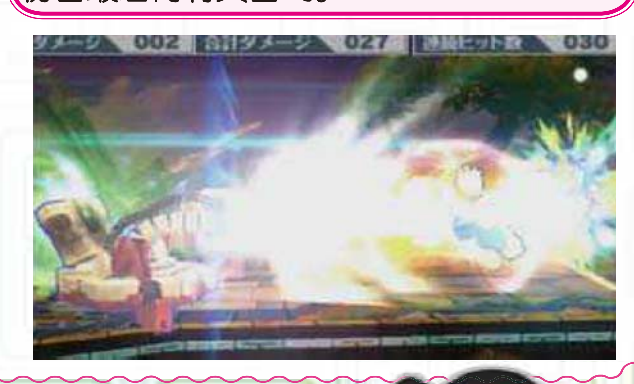
游戏机器人这个角色在《大乱斗》中纯粹只是为了怀旧，它并没有采用什么独特的战斗系统，玩家把它当作一般角色来使用就可以了。游戏机器人的综合实力也还算不错，既有一身近战搏斗的好武艺，又有优秀的飞弹

类技能，而且在攻击力、移动速度和跳跃能力这三方面都找不出什么缺点。

横必杀技“铁臂回旋”能够通过连按必杀键来增加威力和连击数，这是游戏机器人在近距离的主要攻击手段。而远距离牵制用的技能有必杀技“机器人光束”（ロボビ－ム）和下必杀技“陀螺”（ジャイロ）这两招，前者能发射出性能优秀的光束攻击，但每次使用后需要一定时间充能后才可以继续使用；后者则会丢出一个在场地上持续具有攻击判定的陀螺，游戏机器人可以将它捡起来后再度投掷出去。

最终王牌技

游戏机器人火力全开，向正前方持续发射威力巨大的光束炮，给对手造成巨大伤害最后再将其击飞。



Game & Watch先生

（Mr.ゲ－ム&ウォッチ）

初登场作品：《接球》

角色简介

Game & Watch先生是任天堂在早期推出的掌机“Game & Watch”中出现的角色形象，由于Game&Watch的机能很差，所以Game & Watch先生也只能以这种“黑白火柴人”的形象出现。而后Game & Watch先生又多次在任天堂的游戏中以经典怀旧角色的身分出现，尤其在“《大乱斗》系列”中，他这种复古风格和相对华丽的游戏画面搭配在一起后不但没有让人觉得不协调，反倒有一种别具一格的视觉体验。

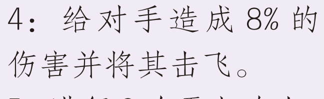
基本战术

Game & Watch先生的所有招式都来自于Game&Watch的某个游戏，对于熟悉这台掌机的玩家来说，该角色可谓怀旧意义十足，每一个攻击动作都非常有看点。它的横必杀技“法官”（ジャッジ）在攻击时会从头顶冒出一个数字，每个数字都对应一个随机效果。

1：给对手造成2%伤害的同时，对自己造成12%的伤害。

2：给对手造成4%的伤害。

3：给对手造成6%的伤害，此次攻击不可防御且能把对手朝着自己的方向击飞。



4：给对手造成8%的伤害并将其击飞。

5：进行3次雷电攻击，每次伤害4%。



6：进行1次火焰攻击，伤害为12%。

7：给对手造成14%的伤害，并创造一个拾取后回复4%生命值的苹果。

8：给对手造成9%的伤害并使其被冰冻。

9：给对手造成32%的伤害。

Game & Watch先生的必杀技“大厨”（シェフ）能够连续发射出5个食材造型的飞弹，且每种飞弹的飞行速度和轨迹都不同，在中距离用这一招能够很好的牵制对手。下必杀技“石油危机”能够吸收对手非实弹类型的飞弹，吸收满3发飞弹之后再使用这一招，就能向对手泼出石油，其威力等同于之前吸收的飞弹威力总和。

最终王牌技

Game & Watch先生变身成为巨大的章鱼，向对手伸出触手攻击，利用左右方向可以控制章鱼的移动。



Wii Fit 教练

（Wii Fit トレーナー）

初登场作品：《Wii Fit》

角色简介

Wii Fit 教练是 Wii 平台的著名体感游戏《Wii Fit》中的角色，负责指引玩家进行健身训练并提供动作示范。她和村民一样，都是曾经计划在《任天堂全明星大乱斗 X》但后来被取消的角色，如今以完美的形态在本作中复活。在角色颜色选择界面中，玩家可以把 Wii Fit 教练的性别改为男性。

基本战术

Wii Fit 教练的所有招式都是标准的健身动作，对这方面有兴趣的玩家不妨多关注一番。该角色属于偏重速度和技巧的类型，其中下必杀技“腹式呼吸”是她的特色系统。Wii Fit 教练在使用腹式呼吸身上会出现一个白圈和一个红圆，当白圈缩小到与红圆完全重合时，按下必杀键就会回复少量生命值并提升攻击力，如果没有在这个时机按键的话就不会获得任何增益效果。腹式呼吸无论使用成功与否，都最好不要连续使用，否则的话第二次腹式呼吸的白圈缩小速度会极其缓慢，这会给对手留下极大的破绽。

必杀技“太阳礼拜”是一招蓄力过程可被暂停的飞弹类招式，与卢卡里奥的波导弹类似，如果将蓄力到最大的飞弹发射出去的话，还会回复 Wii Fit 教练少量生命值；横必杀技“头球”（ヘディング）能够发射出可以在场地反弹的飞弹，而且可以靠按键时间长短和空中出招高度来调整飞弹的轨迹。这两招结合在一起使用的话能够很好的封锁对手的进攻路线，这样的话 Wii Fit 教练就有机会使用腹式呼吸来强化自身能力了。

最终王牌技

Wii Fit 教练向前方发射出无数健身动作的光影，给对手造成伤害并将其向后推开一段距离。



修尔克

（シュルク）

初登场作品：《异度之刃》

角色简介

修尔克是 Wii 平台独占的 RPG 大作《异度之刃》的男主角。这款游戏来自于大名鼎鼎的“《异度》系列”（《异度装甲》和《异度传说》这两个系列的合称），虽然制作人为了避嫌曾否认它的续作身分，但在很多《异度》玩家的心目中它的正统地位是不可撼动的。《异度之刃》将移植在新 3DS 平台，而修尔克能在《大乱斗》中登场，或多或少也有着为这款游戏和新 3DS 主机宣传的目的。



基本战术

修尔克的必杀技正是《异度之刃》原作中的“单元模式”（モナドアーツ），这也是这名角色的特色所在。修尔克连续按下必杀键的话就会在翔、疾、盾、斩、击这 5 个模式中快速切换，如果停留在某个模式不动的话就会将其激活，从而在一定时间内获得对应的能力加成。修尔克在激活某种模

式的状态下仍然可以再去激活其他模式，但如果想变回之前模式的话就得等待一段时间才行。这 5 个模式的能力加成如下：

翔：跳跃能力提升，同时防御力下降，适合在空中战或是急需回归场地时激活。

疾：移动速度提升，同时攻击力下降，适合在与对手迂回时激活。

盾：防御力提升，同时移动速度下降，适合在被动防守时激活。

斩：攻击力提升，同时击飞能力下降，适合在主动进攻时激活。

击：击飞能力提升，同时攻击力下降且自己更容易被击飞，适合在准备终结对手时激活。

由于这 5 种模式都是有利有弊，所以玩家如果没有信心做到扬长避短的话，那还是不要轻易激活这些模式，以通常的形态去战斗就可以了。

最终王牌技

修尔克在身前召唤出光球，如果成功将对手卷入其内的话，就会和《异度之刃》中的同伴一起协力攻击对手，最后将其击飞。





初登场作品：《洛克人》

角色简介

洛克人虽然是 Capcom 旗下的招牌角色之一，但他同时也是 FC 平台的经典动作明星，此次与众多任天堂明星一起出现在《大乱斗》中也算是众望所归的事情。从某种意义上来说，这是任天堂和 Capcom 交好的一个重要信号，《大乱斗》家族也会继续吸纳来自“五湖四海”的明星角色。尽管洛克人并没有把他所有的变身能力带入本作，但他的小伙伴们在最终王牌技中悉数登场还是挺令人兴奋的。

基本战术

洛克人的绝大部分招式都能发射出飞弹，美中不足的是这些招式的威力都太低，想要把对手打倒的话得需要良好的耐心才行。它的站立通常攻击和空中攻击能够连续发射 3 枚“小白豆”，但射程非常短，威力更是隔靴搔痒的程度；横通常攻击和横击飞技能够发射出威力相对较高的波动炮，不过射程还是有限，难以用于远程牵制。必杀技“金属刀刃”（メタルブレード）、横必杀技“破碎炸弹”（クラッシュボム）和下必杀技“绿叶盾牌”（リーフシールド）虽然也都是飞弹类招式，但和其他射击型角色的招式比起来还是弱了一些。

除了这些飞弹类招式外，洛克人的某些打击类招式也值得去利用一番。上攻击“洛克勾拳”（ロックアッパー）如果能在起跳瞬间就命中对手，伤害还是蛮不错的，而且这招比一般角色上必杀技的破绽小得多；下攻击“滑铲”（スライディング）无需在奔跑状态即可使用，这比一般角色的冲刺攻击也要好用一些。

最终王牌技

洛克人发射出巨大的光弹，如果命中对手的话会召唤出《洛克人 EXE》、《洛克人 X》、《流星的洛克人》和《洛克人 DASH》这 4 个系列中的洛克人伙伴前来助阵，一起向对手进行猛烈射击。



吃豆人

（パックマン）

初登场作品：《吃豆人》

角色简介

吃豆人是 BNGI 公司的前身之一南梦宫（Namco）公司的重要招牌角色，他的人气和怀旧价值比起游戏机器人、游戏手表先生和猎鸭犬来说还要更胜一筹。其实吃豆人在街机版的《马里奥赛车》中一直都和马里奥、大金刚这些任天堂角色进行同场竞技，而本作又有 BNGI 参与开发，所以吃豆人的加入也是情理之中。

基本战术

吃豆人是个相当好用的角色，因为他本身没有什么弱点，而且又有不少鲜明的特征，所以玩家很容易把他的实力发挥出来。上必杀技“弹簧床跳跃”（パックンジャンプ）不但能使吃豆人高高跃起，之后还会在出招时的位置留下一个弹簧床，无论敌我双方都能站在上面再跳跃两次，且一次比一次跳得更高。因为角色在从弹簧床弹起后下落的过程中会处于不能攻击和防守的状态，所以吃豆人可以设法把弹簧床放在对手的必经之路上，这样的话可以限制到对手的行动或者使其出现破绽。总而言之，这一招的用法相当值得玩家去考量。

下必杀技“消火栓”在吃豆人脚下或跳起下落的位置放置一个消火栓，消火栓能够向左右不断喷出水柱将角色向后推移，所以这招结合弹簧床一起用的话会有相当不错的效果。必杀技“水果标靶”（フル－ツタ－ゲット）就像萨姆斯的“蓄力射击”那样能够进行可暂停的蓄力，吃豆人手中的道具种类标志着蓄力的等级和投掷出去的威力，当水果变成钥匙后可达到最大威力。

最终王牌技

吃豆人变成体型巨大的经典造型，将接触到的对手吞进肚子并对其造成伤害，在变身期间玩家可以利用上下左右 4 个方向来控制他在屏幕中自由移动。



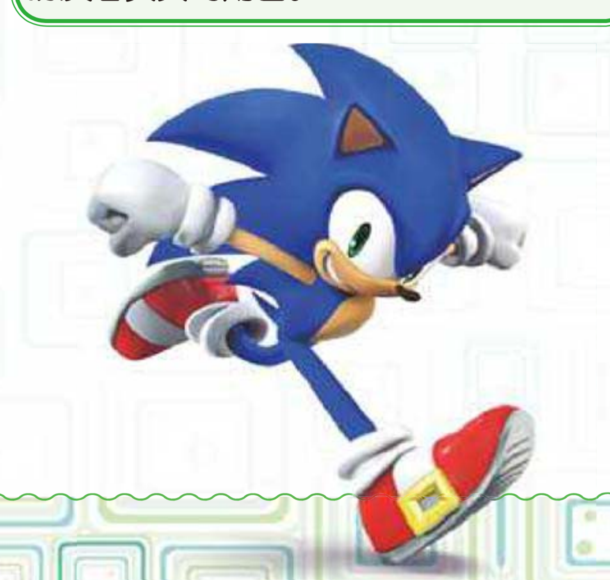
索尼克

（ソニック）

初登场作品：《索尼克》

角色简介

索尼克曾经算是马里奥的头号宿敌，因为 SEGA 曾与任天堂势同水火，而“《索尼克》系列”正是为了抗衡《超级马里奥》而生。由于这两个系列都是极其优秀的动作游戏品牌，且索尼克那种酣畅淋漓的高速移动能力也是马里奥所不具备的，很多玩家都期待着两位动作明星有朝一日能够化敌为友。由于 SEGA 和任天堂早已冰释前嫌，甚至已经成为亲密的合作伙伴，所以索尼克也一定会在任天堂的游戏中继续扮演着贵宾的角色。



基本战术

索尼克拥有在本作中首屈一指的优秀速度，的确不负“音速”之名。他的高速度不仅体现在出色的行走和奔跑速度上，更主要在于那几招高速移动的必杀技。不过索尼克因为速度实在太快，所以在攻击力方面必然要比一般角色低一些，另外不好控制也算是个不大不小的缺点。玩家需要一定练习后才能掌握索尼克那种风驰电掣般的移动方式。

必杀技“追踪攻击”（ホ－ミングアタック）会以极快的速度冲向离自己最近的一个对手，玩家不能自己控制索尼克的移动方向。下必杀技“旋转冲锋”（スピンチャ－ジ）在出招时按住下方向不松开并连按必杀键的话能够蓄力，从而使冲刺速度和招式威力都得到提升，最大移动速度仅次于追踪攻击；但如果松开下方向的话则会中止出招，这一点倒是可以用来虚张声势。横必杀技“旋转冲刺”（スピンダッシュ）的移动速度是三招中最慢的，但控制起来也最为方便。无论是旋转冲锋还是旋转冲刺，在移动过程中都可以靠左右方向来转向并且能进行跳跃。

最终王牌技

索尼克变身为金色的超级索尼克，以极快的速度在屏幕上自由飞行并不断以高速撞击对手。



Mii战士

（Mii ファイタ）

初登场作品：???



角色简介

Mii战士算是本作中的半原创角色，之所以说是半原创，是因为Mii这个形象早已深入人心，并在各个游戏中被广泛使用，但他的格斗招式技巧却是在本作中才有的原创设计。由于Mii战士实际上可以分为格斗、剑术和射击这三个类型，彼此之间的招式完全不同，所以在接下来我们将逐个详细进行介绍。

另外，玩家可以从12个必杀技中选出4招进行自定义搭配，打造出个性化的Mii战士，但必杀技、横必杀技、上必杀技和下必杀技只能从中各选1种，也就是说每种类型的Mii战士实际上有3×3×3×3=81种不同风格的配招方案。

基本战术

格斗型

格斗型Mii战士崇尚的是机动性以及近距离猛攻。他只有必杀技1“投铁球”（铁球投げ）能够进行远程攻击，但铁球只能沿抛物线飞行且射程较短，在中距离才能发挥出最好的效果。

必杀技2“究极上勾拳”（究极アッパ－カット）、上必杀技2“升天回旋踢”（升天スピンキック）和上必杀技3“活塞上突拳”（突き上げピストンパンチ）都是

地对空攻击，但性能略有差别。究极上勾拳能够进行可暂停蓄力，用起来非常灵活但无法用来回归场地；升天回旋踢和活塞上突拳都是一边跳跃一边连续攻击，区别在于前者能够左右调整方向，后者只能向正上方攻击。

必杀技 3“爆裂侧踢”（爆裂サイドキック）、横必杀技 1“瞬发百裂踢”（瞬発百裂キック）、横必杀技 2“燃烧舍身踢”（燃焼ドロップキック）和下必杀技 3“百裂猛踢”（百裂ラッシュ）都是朝着正前方攻击的突进技能。其中爆裂侧踢类似于铁鹰队长的铁鹰拳，在出招瞬间能通过转向来提升威力，燃烧舍身踢类似于路易的路易火箭，能通过蓄力来提升威力和射程，这两招都属于笨重但威力巨大的必杀技；而瞬发百裂踢和百裂猛踢走的则是轻灵的路子，前者在高速接近对手后才会施展百裂踢，后者则是一边百裂踢一边向前移动，在空中使用的话还能朝着正下方攻击。

横必杀技 3“脑天割”（脳天割り）、上必杀技 1“天地踢”（天地キック）和下必杀技 1“头槌打桩”（くい打ちヘッドバット）都是空中急降攻击，很适合在空中给对手进行压制。其中天地踢是先向上飞踢后再重重叩向地面，而脑天割和头槌打桩则都是跳起后再急降攻击，相比的话，头槌打桩的起跳幅度更高且在空中时会直接急降攻击。

最终王牌技

Mii 战士在原地挥出一拳，如果命中对手的话，会把对手打在半空中并发动乱舞攻击，最后将其击飞。



剑术型

剑术型 Mii 战士属于各方面能力都比较均衡的标准型角色，与格斗型 Mii 战士相比，最大的区别在于攻击范围更远，但机动能力要弱一些。另外剑术型 Mii 战士的下必杀技 1“反击”（カウンター）类似于火纹系角色的当身技，如果抵挡的攻击威力越大，反击的伤害也就越高。

必杀技 1“龙卷射击”（トルネードショット）、必杀技 2“光手里剑”和横必杀技 3“圆月轮”（チャクラム）都是飞弹类技能，不过射程不算特别远。龙卷射击的飞弹有较大的攻击范围，光手里剑的威力会随着双方距离的拉远而增大，圆月轮能够通过按键时间长短来控制射程，且达到最大射程还会留下短时间的攻击判定。

必杀技 3“快速斩”（ラピットスラッシュ）、上必杀技 3“回旋斩”（回转斩り）和下必杀技 2“回身斩”（リバーススラッシュ）都是站在原地的攻击。快速斩和回旋斩都可以通过蓄力来增加威力，两者除了判定范围不同以外，回旋斩还拥有回归场地的能力；回身斩的威力比较低，但可以反弹对手的飞弹，且直接命中对手后还能强制使其转向。

横必杀技 1“变则急袭斩”（变则急袭斩り）、横必杀技 2“疾风斩”（疾风斩り）和下必杀技 3“喷气突刺”（ジェットスタブ）都是突进系攻击。变则急袭斩和疾风斩都可以通过蓄力来强化威力，但前者是跳跃突进，后者是滑行突进，适用地形有所不同；喷气突刺虽然不能蓄力，但在空中使用的话能够进行急降攻击，算是一招多用。

上必杀技 1“火箭下突”（ロケット下突き）和上必杀技 2“剑刃冲刺”（ソードダッシュ）都能进行地对空攻击。前者会先跃起向上方挑斩，再进行急降攻击，在用作回归场地手段时务必要小心；后者在出招时可以通过滑杆调整 Mii 战士的冲刺方向，朝着 8 个方向的任意方向都可以，如果不按滑杆的话则会默认向上冲刺。

最终王牌技

Mii 战士向前方不断发射出剑气冲击波，给对手持续造成伤害并将其推后一段距离。



射击型

射击型 Mii 战士顾名思义就是注重射击能力的角色，就连空中前攻击、空中上攻击、横攻击和横击飞技也都是射击动作，但它们的射程都比较有限，而且不算飞弹类招式，无法用于远距离牵制。真正体现出射击能力的还是他丰富多彩的必杀技。

必杀技1"蓄力射击"（ガンナ－チャ－ジ）几乎是萨姆斯蓄力射击的翻版，蓄力过程可以随时暂停并继续，使用起来相当灵活。

必杀技 2"快速射击"（ラピットショット）则类似于福克斯的"光束枪"，虽然单发威力低但射速很快，只是需要花时间补充弹药后才能尽情连射。

必杀技 3"发射榴弹"（グレネ－トランチャ－）能够发射出沿抛物线飞行的榴弹，爆炸后可以造成多段伤害，利用蓄力可以提升榴弹的射程。

横必杀技 1"烈焰之柱"（フレイムピラ－）则是向前下方投掷一枚火焰弹，与地面或对手接触后会产生柱状火焰，持续给对手造成伤害。

横必杀技 2"隐形空雷"（ステルスボム）向正前方发射一枚透明的空雷，按住必杀键不放的话可以使其继续向前方移动，松开按键则会爆炸。

横必杀技 3"导弹"（ミサイル）类似于萨姆斯的同名招式，如果滑杆和必杀键同时按的话会发射出威力较高、弹速较快但只能直线飞行的超级导弹；如果按住滑杆之后再按必杀键，发射出的则是威力低、弹速慢但具有追踪性能以及可连发效果的小型导弹。

上必杀技1"对地射击"（ボトムシュ－ト）向正下方开枪射击，并利用反作用力使自己向上跳跃，不过这招很少进行空对地攻击，一般还是用来回归场地。

下必杀技 2"地面爆弹"（グラウンドボム）在身前丢出一枚炸弹，在接触到对手或经过一段时间后会爆炸，必定能将对手打倒，此时可以趁机追击。

除了以上这些射击型必杀技以外，射击型 Mii 战士还有一些功能型必杀技。上必杀技 2"炮击跳跃冲拳"（キャノンジャンプパンチ）和"手臂火箭"（ア－ムロケット）都能回归场地，前者威力比较高，后者无攻击判定但却可以 8 方向冲刺；下必杀技 1"反射盾"（リフレクタ－）和下必杀技 3"吸收盾"（アブソ－バ－）都是用来针对飞弹的招式，前者可以将飞弹反弹回去，后者则能够将非实弹类飞弹吸收并回复少量生命值。

最终王牌技

Mii 战士会召唤两个飞行器一起向前方发射光束炮，给对手造成沉重的伤害并将其击飞。





仅乱斗一个模式就需要对角色、场地和道具有着深刻的理解，而附加模式的内容丰富度同样令人咋舌，不枉让玩家等了这么久。本作对用户体验的追求堪称极致，就连职员表滚动时都给予玩家足够的参与空间，可谓"全程高能"。

文 阿鲁 美编 香山

Guide 攻略透解 Through

ガイストクラッシャーゴッド

光盘视频收录 POCKET HAND

本作是于去年发售的《机灵粉碎者》的一款资料篇性质作品，游戏除了对系统进行强化和更新外，更是增加了诸多全新任务和“神篇”这个全新的篇章。下面就跟随小编的脚步，一起来感受这款快节奏动作游戏的魅力吧。

3DS	动作	ACT
机灵粉碎者 神		
ガイストクラッシャ－ゴッド		
Capcom	日版	2014年9月4日
1～4人	5389日元	对应邂逅通信



系统详解



操作介绍



按键	作用
滑杆	移动
方向键	↑/↓为拉近/拉远场景，←/→为更换锁定目标
Y	攻击1
X	攻击2
A	攻击3
B	特殊动作，铠甲形态为防御，武器形态和变身形态为冲刺
L	锁定/解锁敌人
R	切换形态
START	暂停



主菜单解说



名称	作用
シングルプレイ	单人游戏模式，后文详细介绍
カスタマイズ	自定义模式，后文详细介绍
デ－タベ－ス	资料库，里面有机灵资料（ガイストファイル）和粉碎者等级（クラッシャ－ランク）两大类资料可供查询
ネットワ－ク	多人游戏模式，分为线下（近くのひとと）和线上（远くのひとと）两种模式，共同游戏的方式分为协力和对战两种，可协力完成的任务为自由任务和二维码自由任务
すれちがいバトル	邂逅战斗，可查看邂逅到的玩家名片，并与之一起战斗
あそびかた	游戏教程，包含系统介绍、战斗方法、进阶操作等丰富内容



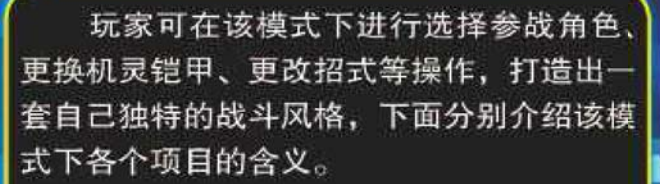

单人游戏

游戏的主要模式。一开始只有故事模式，完成特定关卡后会逐渐解锁自由任务，完成大章节则会开启对应特定角色的远征篇任务，主线通关后开启神篇（ゴッド篇）任务。另外，官方还在游戏特典、杂志等平台放出了相关二维码，扫过二维码后还会追加特殊的二维码自由任务。总体来说，游戏可玩的任务数量非常丰富，并且除了自由任务和二维码自由任务外，其他任务都配上了对应全程语音的剧情，并且其中还穿插了不少制作精良的动画，非常厚道。

游戏难度

游戏仅分为普通（ノ－マルモ－ド）和简单（イ－ジ－モ－ド）两种难度，而且简单难度只能在故事模式下点亮“イ－ジ－”按钮进行切换。不过本作的简单难度可谓是新手福音，敌人基本可以秒杀，我方则基本不损血，可轻松过关欣赏剧情。

自定义模式



玩家可在该模式下进行选择参战角色、更换机灵铠甲、更改招式等操作，打造出一套自己独特的战斗风格，下面分别介绍该模式下各个项目的含义。

名称	作用
トレ－ニングかいし	进入训练模式，玩家可在此测试配招的连携、铠甲武器形态的性能等
クラッシャ－せんたく	更换角色
ガイストギアせんたく	更换铠甲
メイル・アクションせんたく	更换角色在铠甲形态下的招式
ガイストギアきょうか	升级或遗传机灵铠甲
サ－チモ－ド	扫描二维码

冲击机会（クラッシュチャンス）

在绝大部分需要与大型机灵对决的关卡中，进入与大型机灵的对战区域后，下屏会显示数个冲击机会的发生条件，一般来说分为剩余 X 条命、XX 秒内打倒敌人、用必杀技或 EX 变身打倒敌人这三种，达成不同的条件可不同程度地增加攻击冲击金属时的限制时间。




冲击金属（クラッシュメタル）

在绝大部分关卡中，只要打倒大型机灵并达成至少一个冲击机会的发生条件时，就会从地底出现冲击金属，玩家需要在指定时间内不断攻击金属，直至内部核心完全裸露，这样过关后就能获得该大型机灵对应的机灵铠甲。可攻击冲击金属的限制时间取决于打倒大型机灵时达成冲击机会的数量。攻击冲击金属时，金属会根据招式的连贯性不断加速旋转，旋转速度越快，对金属造成的伤害加成越高。

机灵铠甲

随着打倒大型机灵数量的增加，获得的铠甲数量也会越来越多。每件铠甲在物理攻防、属性攻防和运这五项数值上的侧重点都有所区别，通过升级可以提升所有能力，每件铠甲最高可升至 50 级。除了这些基本信息外，铠甲还包含了其他内容，下面就来详细解说一番。

战斗形态

每件铠甲都分为铠甲形态、武器形态和 EX 形态，其中前两种是可以在战斗中随意切换的，而最后的 EX 形态需要在战斗中蓄满 EX 槽后，点击对应图标才能发动。在出战前可以看到每件铠甲的能力值，不过根据铠甲的不同，前两种对应的能力值会发生变化，特别是武器形态，会大幅增加攻击力以及大幅削减防御力，具体增减的比例可在自定义模式按 X/Y 键切换界面进行查看。铠甲形态下，玩家可以给角色自由配招；武器形态的招式是固定的无法更换，不过后期可以通过 GNA 遗传来强化招式。

战斗形态

铠甲分为炎、冰、地、雷、风五种自然属性，对应的武器则分为剑、枪、镰、锤、铳五种属性。游戏中，铠甲的自然属性和武器属性都存在克制关系，从下面的示例图可一目了然地明白彼此的克制关系。用克制对方的属性进行攻击的话，不但攻击力会提升，破防或削减大型机灵气绝槽的速度也会更快。



▲自然属性克制关系。

▲武器属性克制关系。

角色

己方可操作角色共有五名，不过一开始只能选择白银烈火一人进行战斗，其他角色会随着流程的推荐逐渐解锁。不同的角色除了造型上的区别外，铠甲形态下的招式也有着很大的区别，一个强力招式往往能在杂兵战中起到非常好的作用，因此在选择角色时应优先选择招式好用的人。



招式



每件铠甲都为铠甲形态和武器形态各配置了三个招式，分别对应 A、X、Y 三个按键。不过铠甲形态下的招式是可以自由更换的，各角色的招式会在完成故事模式和自由模式的关卡后不断解锁，玩家可以选择一些好用的招式替换掉对应装甲的默认配招。不过部分招式有“+X”的后缀，这代表该招式被强化过，往往威力会更加强大，拿不准到底哪招更实用时，可以配招后马上去训练模式测试一番。



经验值

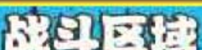


完成战斗后，系统会根据玩家的表现列出一个战斗评价表，并依据评价奖励经验值。在自定义模式下的选项“ガイストギアきょうか”中，选择“レベルアップ”可消耗经验值给铠甲升级，全面提升铠甲的攻防能力和运。运这项数值在游戏中有两个作用，第一是影响会心一击和背击的几率；第二是影响过关后获得的机灵铠甲的等级。

GNA 遗传



所有铠甲的武器形态的招式都是固定的，一些拥有大范围攻击招式的武器自然就成为了玩家的首选。不过这些好用的武器很可能在攻防能力上却达不到要求，这就直接导致在后期的战斗中，会因为武器的能力太低而不得不放弃。不过只要将故事模式通关后，开启的 GNA 遗传就能彻底解决这一问题，玩家可以将后期获得的、能力值和成长率都很高的铠甲的性能，复制到那些性能不咋地但招式好用的武器上，从而打造出既好用能力又强的铠甲。不过想要使用该系统，首先要让用于遗传的铠甲获得遗传次数，铠甲获得遗传次数的条件为：1. 与已获得的对应铠甲的大型机灵战斗；2. 达成冲击机会的所有发生条件；3. 破坏冲击金属。除了基础能力可以完全复制外，两件铠甲如果有相同的招式，那么被遗传的铠甲的招式还会得到强化。



战斗

战斗界面一览



1 角色。

2 剩余命数，每次挑战都有三条命，死完了即宣告任务失败。

3 体力槽，浅白色部分为受伤的血量，会随时间经过缓慢回复，完成一个区域的战斗或使用 EX 变身可立即回复受伤的血量。

4 防御槽，受到攻击时会消耗，在防御槽没耗光之前不会产生硬直，且受到的伤害降低。完成一个区域的战斗或使用即时防御、即时冲刺和即时滑铲时全回复。

5 气力槽，在铠甲形态下使用防御或武器形态下使用冲刺会消耗。平时会慢慢回复，完成一个区域的战斗时全回复。

6 状态栏，增减攻防时会以对应图标表示出来。

7 该区域敌人总数和剩余敌人数。

8 攻击倍率。

9 视角回中。

10 关卡对应区域，蓝色为杂兵区域，红色为 BOSS 战区域。

11 雷达，显示敌我位置，紫色图标为敌人，蓝色图标为自己。

12 必杀槽，蓄满后点击该图标发动必杀技。

13 EX 槽，蓄满后点击该图标发动 EX 变身。

战斗区域

游戏中，每个关卡都分为若干区域，区域的数量会很直观地显示在下屏幕。每个区域对应的场景有大有小，玩家则需要在指定区域内与敌人战斗。蓝色区域对应杂兵战，敌人会成群出现对玩家发动攻击，虽然杂兵的血量和攻击力都偏低，但是被成群的敌人包围依旧是非常危险的，可用防御时放出的波动或武器形态的冲刺来突围。红色区域对应 BOSS 战，玩家要与大型机灵进行一对一的战斗，这部分很有狩猎类游戏的感觉，需要熟悉 BOSS 的招式后，避开致命攻击并发动反击。

大型机灵战

一般来说，大型机灵都有六个攻击招式，熟悉之后就可以利用即时冲刺无消耗避开危险，做到无伤过关也不是不可能的事。大型机灵战的场景中，上屏幕下方会出现两条槽，绿色的是大型机灵的血槽，削减为 0 后即可获得战斗的胜利；黄色的是大型机灵的气绝槽，削减为 0 后大型机灵会陷入气绝状态，此时可火力全开进行输出。

攻击取消

游戏中，无论铠甲形态还是武器形态都拥有非常丰富的招式，这其中有威力不大但连击数高、破绽小的招式，也有势大力沉但一击打出后自身有很大硬直的高攻招式。所谓的攻击取消，就是在前一招还没完结时，马上使用另一招发动攻击，以此来避免某些招式的不利状态，因此学会使用攻击取消的技巧会对战斗有很大的帮助。但不管铠甲形态还是武器形态，能用的招式也就三招而已，所有招式都用过一遍后就必须等招式自然结束，或使用防御、冲刺、切换状态取消硬直后才能再次进行攻击取消的动作。



锁定

战斗中，按下 L 键可锁定敌人，方向键的左右可切换锁定的目标，再次按下 L 键为解除锁定。部分大型机灵在使用飞天类招式后会强制解除锁定状态。另外，朝着被锁定的目标方向前进可加快移动速度，这在赶路或需要快速接近敌人时非常实用。

护盾和保护罩

部分关卡中会有携带护盾和保护罩的杂兵出现，其中护盾必须用武器形态的攻击才能破坏，保护罩则需要用铠甲形态的攻击来破坏，在破坏护盾和保护罩前是无法对其造成伤害的。



▲护盾。

▲保护罩。

切换形态

战斗中，按下 R 键可在铠甲形态和武器形态间自由切换。铠甲形态更加注重防御，不过招式和行动不太灵活；而武器形态在攻击力和灵敏度上有巨大优势，但是却要以牺牲防御力为代价，再加上护盾和保护罩都需要用对应形态的攻击才能破除，因此战斗时会经常在两种形态中进行切换。普通情况下，切换形态时角色会向后翻滚小段距离并稍作停顿，不过在出招时按下 R 键可发动快速切换，此时切换状态会向前翻滚且没有停顿动作，在实战中要多多使用。



攻击倍率

从攻击命中的第一下开始，15 秒内不断命中敌人，下屏幕左侧的攻击倍率槽就会不断蓄积，蓄满后攻击倍率提升，最高可达 2 倍。不过 15 秒内没蓄满或受到攻击时，攻击倍率就会还原。EX 变身时会锁定当前的攻击倍率，如果可以的话，尽量等攻击倍率提升到 1.5 倍以上再使用 EX 变身。



会心一击和背击

会心一击的伤害为普通伤害的 1.2 倍，显示伤害数值时，数值后面会有个“×1.2”的后缀；背击的伤害则为普通伤害的 1.5 倍，必须攻击敌人背部才有可能打出。这两种情况的发生都受“运”这项数值的影响，数值越高，越容易打出高伤害的会心一击和背击。

即时防御和即时冲刺

在快被攻击命中时使用防御和冲刺指令时，就能触发即时防御和即时冲刺，产生的效果和防御与冲刺相同，但不会消耗气力槽。由于防御和冲刺是用来保命的技能，这招在

需要大量防御和闪避的BOSS战中尤为重要，因此掌握了即时防御和即时冲刺的发动时机后，就能在有限的气力槽数量下，做出更多的回避动作，极大限度地存活下来。除了以上两种动作外，在大型机灵战时还可以做出名为“即时滑铲”的动作，其发动条件为：1. 身处大型机灵的正面；2. 靠近大型机灵；3. 朝大型机灵方向移动；4. 成功做出即时防御或即时冲刺的动作。成功发动即时滑铲后，玩家可瞬移到BOSS身后，为接下来的输出做好准备。虽说大部分时间在BOSS身后都比较安全，不过也有BOSS会使用范围攻击技能，如果此时瞬移到BOSS身后那就是自投罗网，因此是否要使用即时滑铲还得根据具体情况来判断。

必杀技

当玩家的攻击命中敌人、受到玩家攻击或成功用出即时防御、即时冲刺和即时滑铲时，都会蓄积下屏幕右上的必杀槽，蓄满后对应图标就会点亮，触摸图标即可发动必杀技。必杀技拥有秒杀杂兵的威力，大型机灵战时则必定能让大型机灵陷入气绝状态。

EX变身

当玩家的攻击命中敌人时可蓄积下屏幕右下的EX槽，触摸对应图标可变身为铠甲对应的大型机灵。变身后的机灵都有6个招式，分别对应按键的A、X、Y、R+A、R+X、R+Y。B键为向前冲刺，R+B为向后小跳。变身时，血槽变为闪光的变身槽并随时间徐徐减少，为0后变身解除。需要注意，变身状态下受到攻击后会加快变身槽的削减速度。





故事模式（ストーリー）

てっこうちょう

第1话 觉悟爆盛り！ガイストクラッシャー诞生！

敌人等级	1
出现属性	冰

教学关卡，需要根据通讯员的指令依次完成各种操作。第一个区域是关于攻击的操作，按下Y键即可完成，打倒出现的杂兵后前往“目的地”即可来到下一区域。第三个区域是关于锁定的操作，分别按下L、方向键←/→、L、方向键↓、方向键↑，之后打倒出现的杂兵。第四个区域是关于切换形态的操作，按下R键切换为武器形态，打倒敌人后切换回铠甲形态按B键，之后再次切换回武器形态按B键，然后打倒最后一个区域的杂兵即可完成任务。

第2话 决めろ必杀！超爆 烈火爆裂弹！

敌人等级	1
出现属性	冰

依旧是教学关卡，第一个区域要面对带护盾的敌人，这类敌人需要切换到武器形态才能对其造成伤害；第二个区域是关于必杀技的操作，当必杀槽蓄满后点击下屏幕的“ガイストアーツ”图标即可发动必杀技，利用必杀技将剩下的杂兵解决掉即可过关。

第3话 金色の翼！その名は金刚寺ハヤト！

敌人等级	1
出现属性	炎

比较简单的关卡，两个区域分别使用レッカ和ハヤト清理杂兵。ハヤト的武器形态攻击范围较大，但攻击时有非常明显的停顿，建议直接用铠甲形态作战。

第 4 话 大愿成就！？
龙神样はデッコウ・リュウジン！

敌人等级	6
出现属性	冰
BOSS 名	デッコウ・リュウジン
BOSS 弱点	炎・镰

本关共有 4 个区域，最后一个区域要面对的是首次大型机灵战。龙型机灵的大部分攻击都比较好躲，远距离喷水球时可利用冲刺到其身边安全输出。过关后获得レッカ攻击动作“バ－ニングキック”的秘传书，金刚寺ハヤト的使用权解锁。

第 5 话 见参！
忍法使いのガイストクラッシャ－！

敌人等级	6
出现属性	炎
BOSS 名	オンミョウ・ヤタガラス
BOSS 弱点	风・镰

本关开始战斗前可进入整备界面，在这里可更换出战角色、机灵铠甲、角色招式等。最后一个区域的大型机灵是炎属性，因此建议换上克制它的风属性铠甲作战。ヤタガラス的出招速度较快且攻击范围较大，特别是回旋攻击。攻击时不能贪刀，看到对方有攻击意图后要立即使用冲刺往远离 BOSS 的方向回避。建议全程使用招式“回旋锯切り”来对付这只大型机灵，多段攻击判定用来磨血效果不俗，再加上不需要花费额外的操作，因此可以专心观察ヤタガラス的动作，第一时间做出回避动作。过关后获得ハヤト攻击动作“黄金跳跃拳”的秘传书，主界面的整备界面一栏正式解锁。

第 6 话 侵略开始！
その名はイレイザ－！

敌人等级	6
出现属性	炎
BOSS 名	エナジ－・シ－サ－
BOSS 弱点	风・剑

本关最后要面对的大型机灵为炎属性，这头狮子模样的机灵行动速度一般，不过爪击和冲刺的出招速度很快，近身攻击时看到其做出转身动作后就要做好躲避的准备了。血量较少时会发射蓄力火球，绕场跑或直接冲刺到其身后都非常安全。过关后获得クラマ攻击动作“二空蹴”的秘传书，真铜クラマ的使用权解锁。



第 7 话 觉悟の炎！
エクストリ－ムフォ－ム发动！

敌人等级	6
出现属性	炎、冰
BOSS 名	バ－ン・サラマンダ－
BOSS 弱点	风・枪

本关主要给玩家介绍有关 EX 变身的操作，最后一个区域触发剧情后自动变身，一直在远处使用 A 键攻击可削减サラマンダ－一半以上的 HP，变身解除后再次点击下屏幕的 EX 槽可再度变身，轻松打倒这只大型机灵。过关后获得レッカ攻击动作“バ－ニングシャウト”的秘传书。

第 8 话 黑い闪光！
谜のガイストクラッシャ－现る！

敌人等级	6
出现属性	风
BOSS 名	ロ－ド・バロン
BOSS 弱点	雷・铳

这一关最后要面对的大型机灵和第 6 话的シ－サ－比较类似，不过攻击范围要大得多，其中甩尾攻击能波及其前方很大范围，并且此招的持续时间较长，没有第一时间冲刺到其身后的话，就不要试图继续突破了，老老实实等它收招后再作打算。血量较少时尾部会发射散射激光，尾部会朝着玩家的方向移动，不过移动速度较慢，躲开并不困难。过关后获得クラマ攻击动作“疾风”的秘传书，新自由任务解锁，多人游戏模式和邂逅战斗模式解锁。

第 9 话 真夜中の恐怖！暗にひそむ、アクマの声！

敌人等级	7
出现属性	冰
BOSS 名	ミリオン・マンネン
BOSS 弱点	炎・锤

这一关的敌人是冰属性，建议身穿炎属性的铠甲应战。前三个区域的杂兵战中，敌人数量明显增多，建议换为武器形态作战，打倒敌人后立即使用冲刺离开原地，否则很容易被其他方向的敌人偷袭。最后的区域是一个比较狭窄的地形，因此マンネン的冲刺和水幕攻击躲避起来比较困难，这里建议换成铠甲形态作战，一来防御力有所提升，二来可以按 B 键挡住マンネン的进攻。BOSS 血量较少时会召唤巨大水球从空中落下，水球落地后会形成大范围爆炸攻击，要及时远离。过关后获得レッカ攻击动作“バ－ニングボム”的秘传书，新自由任务解锁。

第 10 话 友を救え！イレイザ－の卑劣なワナ

敌人等级	8
出现属性	地
BOSS 名	ドリ－ム・バック
BOSS 弱点	冰・剑

虽然冰属性对本关的敌人有克制效果，不过目前获得的两套冰属性铠甲不太实用，还是建议用レッカ的初始火属性铠甲作战。这只大型机灵的大部分招式都有明显起手动作，惟一困难的是跳跃后的下压攻击，BOSS 腾空后要注意看地上的影子，一旦出现要第一时间做出回避动作。冲刺攻击虽然不容易打中人，但一旦被命中很可能造成多段伤害判定，平时一定要在 BOSS 的侧面或背面游走。过关后获得クラマ攻击动作“苍魔刀”的秘传书，新自由任务解锁。

第 11 话 出现！ガイストの要塞 ルイン！

敌人等级	9
出现属性	地
BOSS 名	ブラッディ－・オ－ガ
BOSS 弱点	冰・镰

小型机灵的物理防御较高，可用属性攻击高的铠甲应战。第三个区域会出现附带护盾的杂兵，记得换成武器形态的攻击来破盾。最后区域的大型机灵动作较慢，三连击的最后一击会跳到空中再砸地，之后有明显硬直，是发动反击的好时机。BOSS 血量较少时会追加旋转砸地攻击，旋转的同时还会追击玩家一段距离，砸地后自身四周降落大量土球，看到这招要及时远离。过关后获得ハヤト攻击动作“黄金旋回蹴”的秘传书，新自由任务解锁。



第 12 话 决战！谜の异空间！

敌人等级	10
出现属性	炎
BOSS 名	アヤカシ・ナインテ－ル
BOSS 弱点	风・枪

本关共有 5 个区域，其中第三个区域的杂兵数量多达 20 个，第四个区域里则有带护盾的杂兵，要小心应对。最后区域的ナインテ－ル大部分招式都有非常明显的准备动作，不过旋转攻击和 HP 较少时追加的尾部射线准备动作不好分辨，建议不要提前靠近 BOSS。血量较少时 BOSS 会频繁使用召唤阵，会从中射出大量能量球攻击玩家，此时要么及时远离并弧形移动进行躲避，要么就直接冲刺到 BOSS 背后进行输出。过关后获得レッカ攻击动作“バ－ニング百烈蹴り”的秘传书，铁钢町远征篇解锁，新自由任务解锁。



アイスガルド

第 13 话 第 4 のクラッシャ－は冰上の音乐家！？

敌人等级	10
出现属性	冰
BOSS 名	ツンドラ・アスタルテ
BOSS 弱点	炎・铳

前 3 个区域的小型机灵会释放围绕自身旋转并扩散开的冰球，有较高的属性攻击，在引诱敌人聚团时要尽量避开冰球的袭击。大型机灵初期的招式威胁都不大，发射的冰柱要么为直线攻击，要么是追踪攻击，对移动中的玩家来说不构成威胁。踏地攻击会在其前方形成大片带攻击判定的寒冰区域，要及时往其身后冲刺。血量降低后会追加后脚踢以及前跳释放冰柱，前者有明显的转身动作，后者释放的冰柱攻击范围较大，要及时用冲刺躲避。过关后获得クラマ攻击动作“斩空连脚”的秘传书。

第 14 话 紧急任务！雪原で遭难者を探せ！

敌人等级	10
出现属性	地
BOSS 名	ビ－ト・フラウロス
BOSS 弱点	冰・铳

前 3 个区域的杂兵数量虽然都不多，但由于地形较小且敌人会使用属性弹发动攻击，因此还是得小心走位。大型机灵行动较为迅捷，普通攻击起手快且被命中后无法通过冲刺回避后续攻击，因此在战斗时随时保持在 BOSS 身后，见其转身后第一时间冲刺闪开，一定不能被这招打到，否则会很伤。过关后获得ハヤト攻击动作“黄金双头掌”的秘传书，新自由任务解锁。

第 15 话 冰の洞窟！暗と冰の迷宫に挑め！

敌人等级	11
出现属性	炎
BOSS 名	ギガント・ベヒ－モス
BOSS 弱点	风・铳

从第一个区域开始，就有带护盾的杂兵出现，因此建议装备武器形态比较顺手的风属性铠甲应战。大型机灵是一只野猪，行动比较缓慢，大部分招式的起手动作都非常明显，只有靠近 BOSS 时的獠牙攻击动作比较隐蔽，建议随时保持在 BOSS 侧面或身后攻击，看到其低头后立即冲刺躲开。过关后获得クラマ攻击动作“螺子连击”的秘传书。

第 16 话 さんごを守れ！决死の洞窟脱出！

敌人等级	11
出现属性	冰
BOSS 名	ウォ－・ヨルムンガンド
BOSS 弱点	炎・枪

杂兵中依旧有带护盾的家伙出现，好在数量不多，如果武器形态不适合快速灭敌，可用冲刺将护盾撞破后再用铠甲形态来清理。最后的大型机灵要注意其甩尾攻击，四次普通甩尾后会略作停顿，接下来还有一次对正面造成大伤害的腾空甩尾，在其完成整套动作前不要从正面靠近。血量较少时的向前小跳攻击没有明显准备动作，走位时尽量走弧线。双手捶地后会有带追踪属性的冰柱从地底袭击玩家，要不断移动避开。过关后获得レッカ攻击动作“バ－ニングドロップ”的秘传书，シレン・クォ－ツハ－ト的使用权解锁，新自由任务解锁。

第 17 话 ノザンの雪祭り！雪降る村はモンスタ－パニック！？

敌人等级	12
出现属性	炎
BOSS 名	キングダム・ナイトメア
BOSS 弱点	风・镰

上一话刚刚解锁的シレン可以拿出来用了，铠甲自然配备属性和武器都克制本关大型机灵的ウインド・ガル－ダ。铠甲形态的招式“メタルア－ツ”和“カンタ－ビレ”用来清杂兵效果都不错。BOSS 的攻击动作普遍较慢，不过热风和炎爆这两招是范围攻击，看到 BOSS 四周出现红色的区域后要立即跑开。除此之外比较有威胁的就是前跳压砸了，攻击动作不太明显，看到其低头时就要做好冲刺的准备。过关后获得シレン攻击动作“ロックア－ツ”的秘传书。

第 18 话 猛烈吹雪！团结パワ－で突き进め！

敌人等级	12
出现属性	冰
BOSS 名	ヘイル・フロスト
BOSS 弱点	炎・剑

前期杂兵战和之前几关没有太大区别，最后的雪人 BOSS 看似笨拙，实际上意外地难缠，它的前冲攻击和脚踢几乎看不到准备动作，而且攻击力非常高，比较好的应对方法是在其放雪花时移动到它背部攻击，看到它的转身动作后立即冲刺远离，否则十有八九会被脚踢打中。过关后获得ハヤト攻击动作“黄金爆裂掌”的秘传书，新自由任务解锁。

第 19 话 古代の遗迹！スト－ンサ－クルの激斗！

敌人等级	13
出现属性	地
BOSS 名	トリック・ランタン
BOSS 弱点	冰・铳

前一话打倒大型机灵获得的铠甲正好完克本关 BOSS，可适当升级后使用。レッカ在铠甲形态下的招式“バ－ニングボム +1”威力大、射程远、硬直小，用来清杂兵或打 BOSS 都很见效；武器形态的各种招式虽然硬直大，但威力都不俗，及时用冲刺取消硬直后也谈不上危险。本关的大型机灵只需要注意其起手较快的二连击即可，最佳的进攻时机是其发动旋转攻击时。过关后获得シレン攻击动作“シュナイデント”的秘传书。

第 20 话 深まる谜！ルミネラが迫る过去！

敌人等级	13
出现属性	冰
BOSS 名	バイト・アシベンサ－
BOSS 弱点	炎・枪

本关的鱼型 BOSS 相对较弱，所有招式都有比较明显的起手动作，大部分近距离招式的攻击范围也都不大，仅有向自身四周发射水球的招式在近距离不太好躲，可换成铠甲形态进行防御。过关后获得クラマ攻击动作“土龙脚”的秘传书，新自由任务解锁。

第 21 话 ボルカン合流！目标は雪山に眠るルイン！

敌人等级	13
出现属性	风
BOSS 名	ジャスティス・スプリガン
BOSS 弱点	雷・铳

本关推荐的铠甲是クラウン・バジリスク，角色则推荐シレン，铠甲形态的招式“ベンテヌ－ト”需要长按，腾空后的飞踢移动速度快且可滞空很长时间，并且滞空期间可控制移动方向，用来解决小怪非常安全。BOSS 的体型较大，前期招式都不惧威胁性，可用招式“ベンテヌ－ト”配合防御来快速削减 BOSS 的体力。后期追加的钻地攻击极具威胁，很不好判断即时冲刺的时机，建议看到 BOSS 钻地后马上换成铠甲形态进行防御。本关打倒大型机灵后不会出现冲击金属，但依旧可以获得该机灵的铠甲。过关后获得レッカ攻击动作“バ－ニングアッパ－”的秘传书。

第 22 话 大探检！マボロシの地下冰湖を探せ！

敌人等级	13
出现属性	雷
BOSS 名	スカル・バ－ゲスト
BOSS 弱点	地・镰

本关最后要面对的是动作比较灵活的狼型机灵，二连击的第二下攻击波及的范围较远，要及时离开其正前方位置。旋转身体时没有攻击判定，不过接下来的吼叫会放出电流，此时不要从正面靠近 BOSS。当然最有威胁的招式是隐身后的偷袭，看到 BOSS 隐身后要立即防御或冲刺，并且 BOSS 隐身后会自动解除锁定效果，需要重新按 L 键锁定 BOSS。过关后获得シレン攻击动作“レント”的秘传书，新自由任务解锁。



第 23 话 冰の洞窟！ルインの出现を阻止せよ！

敌人等级	14
出现属性	地
BOSS 名	ミスト・クー・シー
BOSS 弱点	冰・剑

关底的狐型机灵攻击动作硬直小，因此尽量选择武器形态出招较快的铠甲出战。BOSS 的前扑和后踢都有明显准备动作，不过即使躲开了也可能由于冲刺距离太远而无法第一时间反击，因此要尽快拉近与 BOSS 的距离后再进攻。走位时建议在 BOSS 侧身位周旋，看到其转身动作后立即冲刺闪开。需要注意血量较少时追加的冲刺攻击，虽然有很长的蓄力时间，但冲刺的速度快不说，冲刺沿途还会出现有攻击判定的光柱，要侧移躲开。过关后获得ハヤト攻击动作“黄金旋风弹”的秘传书。

第 24 话 绝对零度の王！冰の城での大决战！

敌人等级	15	
出现属性	冰	
BOSS 名	第一战	第二战
	モラモラ・ウンディーネ	エターナル・オーディーン
BOSS 弱点	第一战	第二战
	炎・铳	炎・枪

首次面对的二连战关卡，护盾杂兵和保护罩杂兵均会出现，需要及时用对应形态的攻击来破除防御。第一战的鱼型机灵难度不高，喷吐水球和后期的埋地雷招式形同虚设，只要不主动去碰就好。不过水幕攻击和尾部激光的攻击力很高，要及时避开。BOSS 战结束后可更换角色和铠甲来完成接下来的流程。第二战的大型机灵动作非常灵活，近距离的抬地攻击动作很快，要尽量避免在其正面发动攻击。血量较少时追加攻击速度很快的脚踢和追踪性较高的背部激光，建议直接用必杀技或变身为机灵与其硬拼。过关后获得クラマ攻击动作“疾风二连脚”的秘传书，アイスガルド远征篇解锁，新自由任务解锁。

デザドラド

第 25 话 黑幕！イレイザーの首领 现る！

敌人等级	15
出现属性	风
BOSS 名	エアロ・グリフォン
BOSS 弱点	雷・镰

前期杂兵战不具威胁，不过 BOSS 的属性攻击非常高，被打中非死即残。比较有威胁的招式为旋转攻击，会连续旋转两次并具有向前位移的效果，在躲避时要注意自己的走位。血量较少时会给自己附加强化状态，原本拍抓放出的一个龙卷风，在该状态下会变成三个，近距离躲避压力很大。过关后获得レッカ攻击动作“バーニングレーザー”的秘传书，新自由任务解锁。

第 26 话 激突！黒いガイストクラッシャー！

敌人等级	15	
出现属性	雷	
BOSS 名	第一战	第二战
	イズナ	ダーク・デュラハン
BOSS 弱点	第一战	第二战
	地・镰	地・镰

本任务要面对 BOSS 二连战。第一战的对手是同为机灵粉碎者的イズナ，铠甲形态的部分招式会对我方造成大硬直，没把握的话可优先躲避，等他更换武器形态后再用大威力招式招呼他，两、三下就能将其打倒。第二战的 BOSS 攻击动作有明显破绽，血量较少时会追加背对玩家的三连刺，这招攻击速度快且附带较大位移，要保留气力槽在此时用来冲刺或防御。过关后获得シレン攻击动作“バレルスタッカート”的秘传书，新自由任务解锁。





第 27 话 紧急事态！最高速度で GCG ベ－スへ戻れ！

敌人等级	16	
出现属性	地、雷	
BOSS 名	第一战	第二战
	イズナ	マキシマム・タウロス
BOSS 弱点	第一战	第二战
	地・镰	冰・铳

本关依旧是 BOSS 二连战关卡，前期的杂兵中有护盾和保护罩出现，杂兵难缠程度高于上一关。第一场 BOSS 战依旧用老方法来对付，关底的 BOSS 是在“铁钢町远征篇”中出现过的牛型机灵，出招动作比较快，不过出招前都会发出吼叫声，可提前做好躲避的准备。后期的二连砸地攻击判定较大，需要用冲刺来躲。过关后获得ハヤト攻击动作“黄金回转连脚”的秘传书，新自由任务解锁。

第 28 话 决斗！怒りのライトニング・ドラグ－ン！

敌人等级	16
出现属性	雷
BOSS 名	ライトニング・ドラグ－ン
BOSS 弱点	地・镰

前期杂兵战的场景比较开阔，将敌人聚团灭杀的难度较高，建议换上攻速快的铠甲各个击破。最后的龙型机灵要注意其甩尾攻击，可横扫前方 180° 范围，由于扫尾的方向是从右往左，因此跑位时要围着 BOSS 以顺时针方向移动，回避时从自身左手方向往 BOSS 身后冲刺会相对安全。后期 BOSS 会释放覆盖四周的雷电领域，持续时间较长，不要太快靠近它。过关后获得レッカ攻击动作“烈火回转击”的秘传书，新自由任务解锁。

第 29 话 オアシスの休息！忍び寄る影！

敌人等级	17
出现属性	地
BOSS 名	ルナティック・ザントマン
BOSS 弱点	冰・铳

杂兵区域的道路比较窄，不利于我方走位，再加上敌人中有会钻地的小型机灵，要时刻注意地面的变化，别被地底钻出的敌人给偷袭了。关底长着月亮头的机灵部分招式出招很快，主要留意它的左手捶地和脚踏攻击，听到叫声后就要准备回避了。血量较少时会双手喷出风沙并追击玩家，要果断用冲刺逃离风沙波及的范围。过关后获得クラマ攻击动作“回转掌”的秘传书。

第 30 话 愿いよ、届け！砂漠に眠る神秘の秘宝！

敌人等级	17
出现属性	地
BOSS 名	ロック・アビス
BOSS 弱点	冰・锤



前期只有两个杂兵区域且难度不高，最后要面对的牛型 BOSS 大部分招式都有明显准备动作，踏地攻击有两种形态，其中抬起前腿并有甩头动作时，踏地后会向前方抛出大量石球，比较安全的做法是看到 BOSS 抬腿就往其身后移动。过关后获得レッカ攻击动作“烈火クラッシュ”的秘传书。

第 31 话 深まるナゾ！イレイザ－の秘密！

敌人等级	18
出现属性	炎
BOSS 名	イビル・イフリ－ト
BOSS 弱点	风・锤

这一关，风铳铠甲フォ－チュン・アルテミス意外地好用，武器形态的招式“云射 +1”无论用来清理扎堆的杂兵，还是用来集中攻击大型机灵都非常好用。BOSS 依旧是“铁钢町远征篇”中出现过的老面孔，注意躲避出招速度快的左手捶地攻击。过关后获得クラマ攻击动作“天地连斩”的秘传书。

第 32 话 完全包围！起死回生の闪光！

敌人等级	18
出现属性	雷
BOSS 名	セイント・エレオレス
BOSS 弱点	地・镰

本关的杂兵区域非常大，加上部分小型机灵的走位比较犀利，要活用锁定敌人后的快速移动来迅速接近威胁较大的杂兵将其秒杀。关底的 BOSS 跟第 26 话的大型机灵很像，而且威胁依旧不大，背对我方时会蓄力并朝空中射出大量雷球，此时是接近 BOSS 猛攻的好机会。旋转攻击附带较大位移且持续时间较长，不要太快靠近 BOSS 以免受到伤害。过关后获得シレン攻击动作“ガルボ”的秘传书。

第 33 话 砂地狱！狙われた砂漠の水源！

敌人等级	19
出现属性	风
BOSS 名	ハリケ－ン・ジン
BOSS 弱点	雷・铳

本关用雷铳铠甲**クラウン・バジリスク**来打非常轻松，无论杂兵还是 BOSS 都几乎无法对玩家造成致命伤害，**シレン**铠甲形态的招式“**ベンテヌ－ト**”用来对付杂兵更是好用之极。BOSS 的出招破绽较大，后期追加的旋风攻击虽然有一定追踪性，但较慢的移动速度也无法对我们构成威胁。过关后获得**レッカ**攻击动作“**バ－ニングパルサ－**”的秘传书，黑曜**イズナ**的使用权解锁，新自由任务解锁。

第 34 话 ダムを守れ！走れガイストクラッシャ－！

敌人等级	19
出现属性	雷
BOSS 名	グラトニ－・セベク
BOSS 弱点	地・剑

本关的大桥场景比较宽阔，杂兵战时要小心钻地机灵的偷袭。关底的鳄鱼型机灵较有威胁，其旋转攻击的位移距离和攻击范围都比较大，要保持弧形移动才能避开。翻滚攻击出招速度很快，即便出招前会吼叫也有可能来不及反应，建议随时保持在BOSS身后，看到其转身动作后果断冲刺躲开。过关后获得**イズナ**攻击动作“**インヴォルブ**”的秘传书。

第 35 话 目标はルイン！砂漠の野望を止めろ！

敌人等级	20
出现属性	地
BOSS 名	グランド・スフィンクス
BOSS 弱点	冰・剑

杂兵中首次出现捶地可发出冲击波的石头人杂兵，虽说攻击力不高但很容易打断我方进攻的节奏，站位不理想时要及时用冲刺突破对方的包围圈。本关的大型机灵算是目前为止打起来最轻松的一只，虽然各招式的攻击范围都很大，但出招慢得出奇，有足够的时间跑到它身后安全输出。过关后获得シレン攻击动作“シフトペダル”的秘传书，新自由任务解锁。

第 36 话 出现！砂漠の太阳神！

敌人等级	20	
出现属性	炎、风	
BOSS 名	第一战	第二战
	ジャッジメント・アヌビス	プロミネンス・ラ－
BOSS 弱点	第一战	第二战
	风・镰	雷・枪

本关要连战两场，好在中途可以更换铠甲，因此还是尽量针对 BOSS 的弱点进行选择。第一场战斗的 BOSS 比较难缠，出招隐蔽且攻击力极高，扇形范围喷吐多个雷球的招式也对近距离的玩家威胁极大，后期还会追加从地底冒出雷球攻击玩家的招式，此招带追踪性，要通过不断跑动来躲避。鉴于该 BOSS 具有秒杀玩家的能力，建议前期用大威力招式磨血，还剩一条命时果断用必杀技 + 变身来收拾残局，好在对方血量不算多，用此方法足以过关。第二个 BOSS 的威胁较小，各招式准备动作明显不说，出招前还会发出高亢的鸣叫，除了原地腾空的旋转攻击外，其余招式发动后都可以快速接近发动反击。过关后获得**イズナ**攻击动作“**リゾルヴインサイド**”的秘传书，**デザドラド**远征篇解锁，新自由任务解锁。

オリンポリス

第 37 话 爆进！オリンポリス火山への道！

敌人等级	22
出现属性	冰
BOSS 名	アストラル・アクリス
BOSS 弱点	炎・铳

前三个区域的杂兵会放出抛物线和直线飞行的炸弹进行攻击，在灭敌的同时要注意躲避四周飞行的炸弹。关底 BOSS 的甩头攻击范围比想象中的要小，近距离作战也能直接使用冲刺避开，仰头后发出的六道冰刺有很强的追踪性，要连续冲刺才能安全躲过。过关后获得シレン攻击动作“ワルツ”的秘传书。

第 38 话 密林の神秘！圣なる石を手に入れろ！

敌人等级	22
出现属性	雷
BOSS 名	セラフィック・カラドリオス
BOSS 弱点	地・锤

本关前期出现的杂兵是动作较慢的猩猩型机灵，在狭窄的地形里很容易实现聚团群杀。最后的鸟型 BOSS 要小心它的冲刺攻击，被打中的话会被后续多段攻击判定直接撞死，除此之外横扫攻击的速度也很快，看到其转身动作后就不能再贪刀了。过关后获得イズナ攻击动作“デスハンド”的秘传书，新自由任务解锁。

第 39 话 守护大树！圣なる大地の守り神！

敌人等级	23	
出现属性	冰、地	
BOSS 名	第一战	第二战
	ジオ・オロジャーグ	ミラージュ・ユニコニア
BOSS 弱点	第一战	第二战
	冰・枪	炎・剑

第一战的每个杂兵区域敌人少且地形很小，虽然很方便快速灭敌，但自己也容易被对方的冲刺攻击偷袭。BOSS 战面对的是攻击范围大但速度奇慢的蛇型机灵，及时远离 BOSS 就不会被它的攻击打到。第二战的 BOSS 独角兽依旧要小心甩头和冲刺攻击。过关后获得シレン攻击动作“ブルーノーツストリングス”的秘传书、クラマ攻击动作“爆裂掌”的秘传书，新自由任务解锁。

第 40 话 试练！世界の未来を托す！

敌人等级	23	
出现属性	炎、风	
BOSS 名	第一战	第二战
	ストーム・ガルーディア	バクエン・フエンリオン
BOSS 弱点	第一战	第二战
	雷・锤	风・枪

和上一关流程类似，关底的 BOSS 则是风鸟和炎狼，风鸟主要注意躲避大范围的旋转攻击和飞空后的风刃，炎狼则只需要注意拍抓后出现的旋风即可。这两关要面对的 BOSS 其实就是レッカ、ハヤト、クラマ和シレン四人初始铠甲的强化版形态机灵，经过前面那么多关的挑战，相信大家也对这几只机灵的招式都非常熟悉了。过关后获得上一关和这一关对应的四个机灵铠甲，レッカ攻击动作“烈火必杀アタック”的秘传书、ハヤト攻击动作“黄金连脚”的秘传书，新自由任务解锁。

第 41 话 哀しき再会！波打ち际の攻防战！

敌人等级	24
出现属性	炎
BOSS 名	ハングオン・ケートス
BOSS 弱点	风・剑

前期杂兵战没有难度，不过关底的 BOSS 对付起来有点麻烦，甩尾攻击范围很大，只能用即时冲刺或者防御来应对，快速旋转自身形成火焰龙卷风后追击玩家的速度很快，也必须用冲刺来躲避，必须熟悉该 BOSS 的各种攻击动作后才能避免受到伤害。过关后获得イズナ攻击动作“ヴォルケーノ”的秘传书，オリンポリス远征篇解锁。

第 42 话 リベンジ！归って来た刚腕！

敌人等级	24
出现属性	地
BOSS 名	スパルタン・アレス
BOSS 弱点	冰・镰

本关的杂兵区域虽然多达四个，不过每个区域的杂兵数量较少，出现的频率也较慢，敌人基本没有出手的机会。大型机灵的攻击动作较快，但爪击、昂头等招式的连贯性较差，即使被命中也能躲开后续攻击。过关后获得**イズナ**攻击动作“**スカイブラスト**”的秘传书，新自由任务解锁。

第 43 话 策士再び！岩山に秘められた罠！

敌人等级	25
出现属性	地
BOSS 名	キャリバー・カプリコン
BOSS 弱点	冰・枪

杂兵区域仅两个且杂兵数量稀少，不利于前期蓄积双槽。BOSS 战有一定难度，这只山羊的大部分招式类似独角兽，并不算太犀利，不过由于场景非常小，几乎无法通过跑位来躲避招式，再加上不能用必杀技＋变身来应对，因此必须活用即时冲刺来躲招。另外，这家伙的甩头带多段攻击判定，一定要躲开。过关后获得**ハヤト**攻击动作“黄金无限拳”的秘传书，新自由任务解锁。

第 44 话 目的地直前！イレイザ－の猛攻を打ち破れ！

敌人等级	25
出现属性	雷
BOSS 名	サイコ・ヴァサ－ゴ
BOSS 弱点	地・锤

杂兵数量依旧偏少的一关，关底的 BOSS 自然也需要靠实力来击败。这只蜥蜴的动作比较灵活，连续咬击发动前几乎没有征兆，被咬中非死即伤。血量较少时追加的带电撞击移动速度快且持续时间长，而且这招带多段攻击判定，一定不能被这招碰到。过关后获得**クラマ**攻击动作“参回脚”的秘传书。

第 45 话 目覚めよ！漆黑の龙帝！

敌人等级	26
出现属性	雷
BOSS 名	プラズマ・ドラゲイザ－
BOSS 弱点	地・镰

很难的一关，前期杂兵攻击力很高，甚至攻击还有多段判定，一定不能在这里被消耗太多血量。最后的龙型机灵很难打，咬击这类近距离攻击出招速度快，甩尾、跳跃砸地这类中距离的招式攻击范围大，远距离的雷球攻击追踪性又很好，并且所有招式的威力极大，不用即时冲刺很难躲开，被打中则大半条命就没了。这里推荐使用远程武器作战，至少可以安全回避近、中距离的招式，一旦被 BOSS 靠近后就往远处跑，比近战武器安全很多。过关后获得**イズナ**攻击动作“**アウトレイジ**”的秘传书，新自由任务解锁。

第 46 话 ドスメーア！迫りくる至高のガイスト！

敌人等级	26
出现属性	炎
BOSS 名	クリムゾン・アポロン
BOSS 弱点	风・剑

本任务的最大难点依旧在于关底的 BOSS。这只蜥蜴型机灵的攻击力非常高，防御力低的铠甲在变换为武器形态时很容易被一击秒杀。虽然大部分招式都比较好躲，但蓄力后的大爆炸、铁山靠后接激光攻击等招式还是需要用即时躲避或防御来应对。好在这家伙的属性防御力较低，用风属性铠甲的武器形态猛攻，很快就能将其打倒。过关后获得**イズナ**攻击动作“**ダブルアサルト**”的秘传书。





第 47 话 GCG 总力战！仲间の覚悟を背负って进め！

敌人等级	27
出现属性	冰
BOSS 名	タイラント・ポセイドン
BOSS 弱点	炎・镰

本关的 BOSS 是在“アイスガルド远征篇”中遭遇过的机灵。攻速慢的物理攻击招式不构成威胁，不过朝空中喷出的水球带很强的追踪性，在地面放出的数条往前冲的小鱼攻击范围大，是需要注意躲避的招式。过关后获得**クラマ**攻击动作“斗气手里剑”的秘传书，新自由任务解锁。

第 48 话 ゼウス复活！燃え盛るルインのクライマックス！

敌人等级	27	
出现属性	风、雷	
BOSS 名	第一战	第二战
	ソニック・ヘルメス	バニシング・ゼウス
BOSS 弱点	第一战	第二战
	雷・锤	地・镰



第一战的杂兵区域提供的敌人非常少，双槽基本只能靠打 BOSS 时蓄积，不过 BOSS 战场景很小，无法靠走位来与 BOSS 拉开距离保证安全，而且 BOSS 的不少招式攻击范围不小，必须熟悉招式后用即时冲刺来躲。好在该 BOSS 的攻击力较低，换上风属性铠甲**クラウン・バジリスク**后，全程用铠甲形态作战，对方是完全打不动我们的。第二战难度陡然升高，BOSS 的攻击力很高，不过前期的啄击和滑铲在攻击前会有吼叫声，躲避起来难度不高，召唤闪电必须用冲刺才能躲开。血量较少时会发射巨大雷球，虽然雷球在发射前有一段蓄积的时间，不过基本不可能在此期间绕到 BOSS 身后发动攻击，老老实实跑远躲开。BOSS 快挂之前会不停使用范围攻击，找准机会靠近用必杀技解决战斗。过关后获得**ハヤト**攻击动作“黄金滑走蹴”的秘传书，新自由任务解锁。

暗黑岛

第 49 话 目覚める野望！暗黑岛、出现！

敌人等级	28	
出现属性	冰、雷	
BOSS 名	第一战	第二战
	キリサキ・アシベルノ	プリズン・ケルベロス
BOSS 弱点	第一战	第二战
	炎・枪	地・锤

本章节杂兵区域的敌人数量总算是多了起来。第一战的杂兵以鸟型机灵为主，注意躲避远程攻击的冰球。关底的 BOSS 除了喷射水球波及的范围较广外，其他招式动作慢且发招前有吼叫声，再加上这个 BOSS 体型较大，总体来说难度较低。第二战的杂兵中有会发射激光的小型机灵，这是需要优先解决的目标，否则会出现全屏激光乱射的情况。最后要面对的是地狱三头犬，攻击力和攻击范围都比较大，不过招式破绽都很明显，躲开后有较多的时间发动反击。后期三个头发射的直线电流攻击有较高几率打中远处的玩家，不过威力很小并不致命。过关后获得**イズナ**攻击动作“ヴァルカンザッパー”的秘传书。

第 50 话 绝望の深渊！最强の刺客を击破せよ！

敌人等级	29	
出现属性	地、风	
BOSS 名	第一战	第二战
	ハードコア・フラウザー	セイバー・ペガサス
BOSS 弱点	第一战	第二战
	冰・铳	雷・锤

本关推荐装备铠甲**ミラージュ・ユニコニア**，武器形态的招式“扇射・改”和“兜射 +1”均为贯通攻击，前者攻击距离大，后者可用来打近距离的敌人，用来清理被属性克制的杂兵速度很快，打 BOSS 时也比较安全。关底的 BOSS 大部分招式均为近战攻击，中、远距离可轻松虐杀。第二战换成铠甲**クラウン・バジリスク**，角色使用**シレン**，铠甲模式下防御力高不说，其招式“ベンテヌート”用来清理杂兵也非常安全。飞马 BOSS 是“オリンポリス

远征篇”里出现过的老面孔，除后脚踢需提前躲避外，其他招式都有明显起手动作。过关后获得レッカ攻击动作“烈火掌”的秘传书。

第 51 话 究极の计画！オペレ－ション・カオス、发动！

敌人等级	30	
出现属性	炎、冰	
BOSS 名	第一战	第二战
	マグマ・サラマンダス	バ－バリアン・ヒュドラ
BOSS 弱点	第一战	第二战
	风・枪	炎・锤

前期的杂兵区域依旧是用来蓄积双槽的资本，注意控制自己的血量。第一战的 BOSS 有着很高的攻击力，安全起见可以装备双防都很高的铠甲ソニック・ヘルメス，这样在 BOSS 战时可用铠甲形态硬抗蜥蜴机灵的一切招式。第二战的蛇型 BOSS 就简单得多了，虽然属性攻击的威力可以一击致死，但 BOSS 出招非常缓慢，只要远离它就绝对不会中招。过关后获得シレン攻击动作“アレグロ”的秘传书。

第 52 话 真の最终决战！少年たちよ、魂まで武装せよ！

敌人等级	不明
出现属性	不明
BOSS 名	カオス
BOSS 弱点	不明

非资料篇主线的最后一关，本关没有杂兵战，一开始就要与巨大的 BOSS 对决。该 BOSS 前期的招式都很好躲，有颜色的脚部闪光后会直线射出或浮空，浮空后的脚部会喷射属性光柱或光球，不同颜色对应不同的属性，没有颜色的脚部闪光后会喷射直线属性光线，要往两脚之间的空隙躲。双手浮空后会以比较快的速度下砸，可防御或用冲刺躲开。头部发光后会蓄力，之后落下数个攻击范围较大的光球，地面会显示光球的攻击范围，有足够的时间找到安全位置。血量过半时进入第二阶段的战斗，屏幕被白雾笼罩时，BOSS 的不少招式都会在地面形成明显的攻击范围，及时躲开即可安全输出。屏幕没有白雾时，BOSS 会一边旋转一边全方位放出拱桥状光晕，由于光晕数量多且乱，躲起来难度很高，好在这招的威力不大，觉得不保险可以换成铠甲形态用防御来应对。手部脱离后会使用快速冲击的物理攻击和释放较长光柱的属性攻击，甚至还会配合升空并发射激光的脚部一起合击玩家，躲避难度依旧很高。另外，在合击时 BOSS 还会放出会分裂的光球在地面攻击玩家，大量攻击会让场面变得非常混乱，此时要用铠甲形态的即时防御来撑过去。血量较少时会用冲击波将玩家强行推倒版边，然后发射很粗的激光追击玩家，一定要绕场跑躲开。过关后获得レッカ攻击动作“バ－ニング觉悟”的秘传书、ハヤト攻击动作“黄金の构”的秘传书、クラマ攻击动作“雾雨”的秘传书、シレン攻击动作“エレジ－ウォ－ル”的秘传书、イズナ攻击动作“インベイジョン”的秘传书，ゴッド篇解锁，新自由任务解锁，GNA 遗传系统解锁。

ゴッド篇

本篇中的敌人能力大幅提升，铠甲等级至少要达到 40 级以上才能对敌人造成有效的伤害。

第 1 话 ゴッド篇始动！しゃべるガイスト！？



敌人等级	不明
出现属性	不明

本关是纯杂兵战关卡，虽然关卡标题给出的敌人属性为不明，但实际上敌人为冰属性。虽然本关没有 BOSS 守关，不过杂兵的 HP 很厚，战斗时依旧要小心走位，最好能让攻击的覆盖面能命中在场的所有敌人。

第 2 话 神の怒り！？ゴッドガイストの谜！



敌人等级	45
出现属性	风
BOSS 名	スピニング・カマイタチ
BOSS 弱点	雷・锤

血量较多的杂兵是用来蓄积必杀槽的好素材，但也要当心它们的暗箭。BOSS的甩尾和风刃看起来很花哨，但前者判定小，后者会提前在地上显示出攻击区域，躲开不是难事。后期的旋转攻击会附带风属性壁障，有较长的持续时间，不要太快接近BOSS。虽然战斗难度并不高，不过“冲击机会”的要求比较苛刻，90秒打倒BOSS的条件在没有进行GNA遗传的情况下较难达成，尽可能地先达成另外两个目标吧。过关后新自由任务解锁。

第3话－断－ 正断神ゴッド・バルドル

敌人等级	45
出现属性	风
BOSS名	ゴッド・バルドル
BOSS弱点	雷・不明

原本就防高血厚的石头人，到了神级任务中更是难打，在攻击的同时要当心远处敌人的偷袭。BOSS的攻势十分犀利，风剑二连斩的第二下攻击为范围很大的横斩，要算好即时冲刺的时间点。捶地攻击的移动速度很慢，不过捶地四次后还会在自身四周放出四股龙卷风，不要贸然靠近。双手发光后会从天而降风柱，落地前地面没有光圈作为提示，落地后会在地面持续一段时间，这招比较稳妥的办法是直接防御。过关后新自由任务解锁，不过本关和后面几个与神战斗的关卡都无法获得BOSS对应的铠甲。

第4话 この世の終わりを歌うディーバ

敌人等级	46
出现属性	地
BOSS名	ディーバ・セイレーン
BOSS弱点	冰・剑

本关的小型敌人中出现了会强力远程骚扰攻击的水母型机灵，更可怕的是还不能一两招干掉它们，因此除了要优先以它们为攻击目标外，还要活用冲刺和防御来抵消它们发出的属性箭。关底的BOSS除了攻击速度较快且带多段攻击判定冲刺有致命威胁，其他招式都有很明显的躲避时机。过关后新自由任务解锁。

第5话－仁－ 正仁神ゴッド・クロノス

敌人等级	46
出现属性	地
BOSS名	ゴッド・バルドル
BOSS弱点	冰・不明

本关建议装备冰铳铠甲作战。前期的杂兵是血很多的石头人，不过场景够大，足以让我们慢慢诱敌聚团后靠远程武器群杀。BOSS初期的尾部捶地和喷吐地属性球都有很明显的起手动作，不过属性球落地后会产生大爆炸，保险起见还是建议用冲刺躲开。踏地或高空砸地后，地面会形成裂缝，之后裂缝会喷出带攻击判定的黄光，要及时远离裂缝。血量较少时会召唤石块，射出的石块有很强的追踪性，必须靠冲刺来躲避。过关后新自由任务解锁。

第6话 砂のララバイ

敌人等级	46
出现属性	雷
BOSS名	グラビトン・ダゴン
BOSS弱点	地・铳

关底要面对动作非常灵活的鱼型BOSS，无论冲刺甩尾、浮空五连击还是潜地后的跃起攻击，速度都非常快，攻击范围也比较大，必须用即时冲刺才能安全躲开，否则即便是防御力很高的铠甲，被碰到也损血很快。比较好的方法是使用高攻的地铳铠甲ディーバ・セイレーン，用武器形态的招式“グレネード +2”强攻，半血后用必杀技+变身强行灭敌。过关后新自由任务解锁。





第7话－殉－正殉神ゴッド・ブラフマー

敌人等级	46
出现属性	雷
BOSS 名	ゴッド・ブラフマー
BOSS 弱点	地・不明

最后区域依旧是一个非常灵活的BOSS。雷球三连发只要在远处连续冲刺就可安全躲过，翻滚攻击会连续翻滚两次，并且第二次翻滚的方向依旧是正对玩家，这招需要有节奏地按B键才能连续两次即时冲刺，需要练习。瞬移四连击后会随机接捶地或雷击，建议躲开这招后立即离开BOSS身边，即使失去一次攻击机会也要尽量保存体力。过关后新自由任务解锁。

第8话オリンポリスのシニガミ

敌人等级	47
出现属性	炎
BOSS 名	トランス・シニガミ
BOSS 弱点	风・锤

很有难度的一关，死神扔镰刀和挥舞镰刀攻击的范围非常大，然而场地却又非常小，如果不能通过即时冲刺来回避就必死无疑。不过死神的血量不算多，可以考虑强攻打法。使用满级的风镰铠甲ストーム・ガルーディア，开场直接放必杀技让BOSS陷入气绝，然后用高攻招式＋冲刺取消来进行极限输出，待BOSS的气绝恢复时差不多也快死了，随便周旋一下就能获胜。过关后新自由任务解锁。

第9话－精－正精神ゴッド・ヒノカグッチ

敌人等级	47
出现属性	炎
BOSS 名	ゴッド・ヒノカグッチ
BOSS 弱点	风・不明

经过前面一番苦战后，终于迎来了一个比较简单的BOSS。吐火球时移动较慢，是在其背后强力输出的绝好时机。啄地会连续发动两次，并且第二次会将方向移动到玩家正前方，不要贸然靠近。冲刺攻击前有明显准备动作，几乎没有威胁。血量较少时，三个龙头会各自使用吐火球、喷火、炎箭和发射激光等招式，看清蓄力时龙嘴的光晕就能分清哪个龙头会用哪招，找准机会可以近身输出。过关后新自由任务解锁。



第10话 暗黑岛、再び

敌人等级	47
出现属性	冰
BOSS 名	イージス・サーペント
BOSS 弱点	炎・锤

关底的鱼型BOSS不算太难，普通二连击的动作幅度很小，但攻击范围比想象的要大，近身攻击很容易被这招打到，不过只要把握这招的发动时机就不难躲避了。而只要躲好了这招，其余的喷冰雾、远距离发射水属性冲击波等招式都完全不具威胁。过关后新自由任务解锁。

第11话－觉－正觉神ゴッド・アトゥム

敌人等级	47
出现属性	冰
BOSS 名	ゴッド・アトゥム
BOSS 弱点	炎・不明



动作不算灵活的一个BOSS，其中二连击接飞行冲刺的招式发动速度快，要提前做好回避的准备；小跳斩击在落地后有一个小停顿，抓住这个时间点可即时冲刺躲开。水球炸弹会在场持续一段时间，这招属性攻击力很高，千万不要靠近。后期的高跳砸地威胁性较高，砸地后还会散落冰结晶掉落在自身四周，要连续两次冲刺才能脱离危险范围。过关后新自由任务解锁。

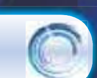


第12话 明日を救え！魂のガイストクラッシャー！

敌人等级	不明
出现属性	不明
BOSS名	カオス
BOSS弱点	不明

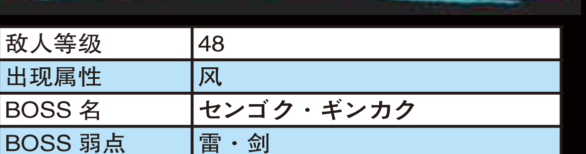


跟故事模式最后一关的BOSS一样，拥有非常多的招式。双手持剑时会使用横斩和纵斩，横斩要用冲刺来躲，在BOSS身后可躲过纵斩。双手居中时会根据属性的不同产生不同的效果，炎属性为大爆炸、冰属性为天降冰柱、风属性为放出四个方向的旋风、土属性为从地面升起大量带攻击判定的石柱、雷属性是发射贯穿整个场景的十字雷。脚部脱离身体后会追着玩家发射各种属性的射线和属性球，比较难躲，尽量靠即时冲刺来躲，否则气力槽会消耗得很快。吼叫后，场景内出现圆圈地形，进入会被降防，而此时BOSS有可能放大招，外圈由五条腿放出不断旋转的镭射光线，内圈则时不时出现光刃切割，此时建议专心躲避。血量过半时进入第二阶段的战斗，一开始很大几率会强行把玩家推到版边，然后发射巨大光球，沿着外围跑就能躲过。脚部浮空后会朝地面发射射线，与此同时双手持剑进行斩击，由于要顾及到天上和地面的双重攻击，因此很难寻找比较好的即时冲刺时间点，建议这段时间换成铠甲形态，关键时刻用防御撑过去。场景中大量光刃绕场旋转的招式看到后要第一时间往版边跑，建议只关注版边那片光刃，接近玩家时立即用冲刺躲避，风刃消失后BOSS本体会放出不断旋转、波及面积较大的光柱往版边移动，此时就可以往BOSS方向走，躲开光柱后靠近BOSS输出了。放出光柱只要远离地面上攻击范围即可，出现召唤阵时要立即远离BOSS，否则会被召唤阵中出现的黑暗球打残。另外，站位时一定要站在场景中用线隔开的两个区域之间，当某个区域变白时要立即离开该区域，否则会被大量光球攻击。这个BOSS不但招式多样，并且还会多个招式一起使用，再加上大部分招式有一击秒杀我方的威力，是非常考验技术的一关。本关没有投机取巧的办法，只能老老实实去熟悉BOSS各个招式的躲避时机，才能最终攻克关卡。过关后西游记篇解锁，新自由任务解锁。



西游记篇

本篇部分关卡无法自由更换角色，其中的纯剧情关卡没有收录在攻略中，后同。



银のアギト

敌人等级	48
出现属性	风
BOSS名	センゴク・ギンカク
BOSS弱点	雷・剑

本关只能用レッカ参加战斗，难度很高的关卡。前期杂兵的血量较多，要尽快用大威力招式削减同场数量，否则很容易被突如其来的攻击打中。BOSS是一只巨大的甲虫，头部巨大的钳子是一个极大的威胁，当钳子张开时很容易卡在钳子中间，此时受到攻击必须用即时防御或即时滑铲来应对外，要不然就是损命的节奏。大甲虫的攻击也很犀利，其中腾空后带起的风属性攻击和追着玩家跑的钳子夹击都有较大威胁，前者在腾空前身体四周会发光并作出蓄力动作，应对方法是及时离开BOSS身边；后者的躲避难度极高，由于场景本身较小，跑位稍微不对就会被卡在钳子中间，建议熟悉这招的发动时机后用即时滑铲来躲。血量较少时会召唤风属性触手远程攻击玩家，触手的攻击准度很高，要连续用冲刺来躲。飞空后会进行冲刺，经过的地面会有风柱凸起，最后还会以很快的速度砸地攻击玩家，这算是该BOSS的一大杀招，拿不准躲避时机就换成铠甲形态以防御为主吧。过关后新自由任务解锁。



丑恶なる猪八戒

敌人等级	48
出现属性	地
BOSS 名	アグリィ・チョハッカイ
BOSS 弱点	冰・铳

本关杂兵战只能用ハヤト参战，BOSS战则只能用シレン参战。和上一关相比，本关就简单太多了。猪八戒所有招式都有明显起手动作，除震地和跳跃捶地的攻击范围很大，需要尽可能与 BOSS 拉开距离外，其余招式都可以看到出招后再冲刺躲避。要注意的是，后腿蹬的距离比想象中要远，尽量不要站在其身后作战。过关后新自由任务解锁。

金の一角

敌人等级	48
出现属性	雷
BOSS 名	サンゴク・キンカク
BOSS 弱点	地・铳

本关杂兵战只能用**クラマ**参战，敌人是会发射激光的飞行机灵，要迅速清理掉，否则会被全屏激光打得找不着北。不过这种敌人的血量很少，攻击力也不算高，换上属性防御高的铠甲可轻松应对。BOSS战只能用**イズナ**参战，这只独角仙的难度甚至比猪八戒还低，除了空中旋转攻击需要第一时间冲刺躲避外，其他招式都可以看到出招后再考虑对策。再加上本关的场景很大，有足够的空间与 BOSS 周旋。过关后新自由任务解锁。

薄冰の一枚血

敌人等级	48
出现属性	冰
BOSS 名	ディッシュ・サゴジョウ
BOSS 弱点	炎・镰

本关不再限制特定角色出战。关底的河童机灵大部分招式起手都很好判断，需要注意的是蓄力这一招，蓄力的同时会在自身周围放出水壁，并且会将玩家吸引到其身边造成伤害，看到这招后要果断往远离 BOSS 的方向跑。过关后新自由任务解锁。



天界の孙悟空

敌人等级	50
出现属性	炎
BOSS 名	タイセイ・ソンゴクウ
BOSS 弱点	风・镰

杂兵战要注意的是第二个区域，这里会出现攻击力很高的猩猩机灵，一定要灵活闪避它们的攻击。孙悟空的招式比较大开大合，捶地类招式必须第一时间用冲刺来躲，其他招式只需不断移动就能轻松躲避。需要注意的是，孙悟空的体型很宽，靠近其正面时无法使用冲刺移动到它的侧面，近战武器要随时与其保持一小段距离。过关后新自由任务解锁。

铁钢町远征篇



本篇为ハヤト专用关卡。

ゴールデンなターゲット・金

敌人等级	14
出现属性	地
BOSS 名	マキシマム・タウロス
BOSS 弱点	冰・镰

本关的大型机灵动作敏捷且攻击范围较大，脚踏地两次后会很大几率腾空砸地，一定不要提前靠近 BOSS。旋转攻击几乎看不到准备动作，可对直线范围的玩家造成多次攻击判定，走位时尽量围着 BOSS 做圆周运动。血量较少时追加的捶地攻击会向前方放出三个方向的震地波，此时可冲到其身后安全输出。

ゴールデンなターゲット・银

敌人等级	14
出现属性	炎
BOSS 名	イビル・イフリート
BOSS 弱点	风・枪

前三个区域的地形比较开阔，要小心被敌人围攻。最后的大型机灵大部分攻击准备动作都比较明显，只需要注意躲避其左手砸地的招式。跳跃砸地后会产生大范围爆炸，不过爆炸波及的大部分范围为 BOSS 正前方，侧面和背面位置可安全发动中距离反击。

ゴールデンなターゲット・パール

敌人等级	16
出现属性	雷
BOSS 名	クラウン・バジリスク
BOSS 弱点	地・锤

本关的小型机灵都较难应对，第一个区域的水母型机灵要第一时间解决，否则会被其发射的雷箭牵制得很厉害；第二个区域的钻头型机灵在攻击方式上更加多变，攻击力高不说，各种突进攻击更是让人防不胜防，最好通过兜圈子将其集中在一起，看准它们的攻击间隙一口气干掉。关底的大型机灵难度不高，招式的起手动作都非常明显，需要注意的是旋转攻击，它会连续旋转两次，这招攻击力很高，不要贸然靠近。血量较少时会蓄积大型雷球攻击前方的玩家，此时可冲刺到 BOSS 身后安全输出。完成该篇章卡所有非剧情关卡后，新自由任务解锁。

アイスガルド远征篇

本篇为クラマ专用关卡

アイスガルド远征篇・天

敌人等级	19
出现属性	雷
BOSS 名	セラフィック・カラドリオス
BOSS 弱点	地・锤



本任务第二个区域会出现发射激光的小型机灵，如果不第一时间解决掉会出现满屏激光乱射的情况，非常危险。关底的鸟型机灵防御力很高，甩头攻击速度快且攻击力高，是非常危险的招式，近距离攻击时一定不要贪刀。冲刺攻击和直线闪电攻击都有多段伤害判定，闪电攻击还会向玩家所在方向微微移动，不过这两招均有明显准备动作，侧移就能躲开。血量较少时追加的羽毛攻击有很强的追踪性，只能通过冲刺躲开。

アイスガルド远征篇・地

敌人等级	19
出现属性	冰
BOSS 名	タイラント・ポセイドン
BOSS 弱点	炎・镰

前几个区域的杂兵跟上一关相比不值一提，不过最后要面对的鱼型机灵比较有难度，原地喷出的水球略带追踪性，腾空后则会放出没有行动规律的水球，这两招的属性攻击力非常高，玩家所选铠甲的属性防御力不够的话有被秒杀的危险。好在其他招式躲起来压力不大，抓住对方的硬直用高攻招式猛攻速战速决。

アイスガルド远征篇・人

敌人等级	21
出现属性	地
BOSS 名	テディ・ライラプス
BOSS 弱点	冰・镰

本关只有一个杂兵区域，不过杂兵数量多且比较耐打，同场数量较多时有一定威胁。BOSS 的冲撞攻击极具威胁，冲撞时全身有黄光护体，让其攻击范围增大不少，普通走位是无法避开的。好在这个 BOSS 的所有招式都有明显起手动作，即时冲刺的时间点很好把握，熟悉后就没啥难度了。完成该篇章卡所有非剧情关卡后，新自由任务解锁。

デザドラド远征篇

本篇为シレン专用关卡

デザドラド远征篇・テーゼ

敌人等级	24
出现属性	地
BOSS 名	ハードコア・フラウザー
BOSS 弱点	冰・铳

本关杂兵区域的敌人数量都比较少，不过关底的豹型机灵难度很高，行动敏捷、出招快不说，攻击力还非常高，后期追加的旋转攻击更是有着很大的攻击范围，想纯靠即时冲刺或即时防御来闪避比较困难，关键时刻还是得靠变身来救命。

デザドラド远征篇・コデッタ

敌人等级	24
出现属性	冰
BOSS 名	バ－バリアン・ヒュドラ
BOSS 弱点	炎・锤

比较简单的一关。虽然前期不能靠数量较少的杂兵蓄满必杀槽和 EX 槽保命，不过关底的 BOSS 实在太弱，出招准备时间很长，并且只要远离 BOSS 就不会被它的招式打中，收招后的大硬直足够玩家发动强力招式进行输出。

デザドラド远征篇・カデンツァ

敌人等级	26
出现属性	炎
BOSS 名	キラ－・パピルザク
BOSS 弱点	风・镰

依旧是杂兵偏少的一关，好在 BOSS 相对较弱，可以在前期蓄满必杀槽备用。前期的招式中，连续捶地 6 次并附带冲击波的招式较有威胁，不过这招的即时冲刺判定很宽松，可以轻松移动到 BOSS 身后进行输出。后期的火焰射线的出招时间很长，也是输出的好时机，不过近距离要小心 BOSS 的甩尾攻击，这招速度很快，看到 BOSS 腾空后要立即躲开。完成该篇章卡所有非剧情关卡后，新自由任务解锁。

オリンポリス远征篇

本篇为イズナ专用关卡

オリンポリス远征篇・霹雳

敌人等级	29
出现属性	风
BOSS 名	セイバ－・ペガサス
BOSS 弱点	雷・锤

前期杂兵数量很少不足为惧，关底 BOSS 的后腿踢速度很快，尽量在其身前进攻，这样可以在看到其转身动作后立即跑开。血量较少时的追加招式中，自身旋转形成风属性龙卷风并追击玩家的招式对近距离攻击的玩家较有威胁，不过只要提前拉开距离，即使不用冲刺也能轻松躲开。

オリンポリス远征篇・迅雷

敌人等级	29
出现属性	地
BOSS 名	ドリ－ム・バック
BOSS 弱点	冰・剑

前期杂兵依旧远远不够我们蓄积双槽，因此最后的 BOSS 还得靠实力来打。好在大象的攻击动作普遍偏慢，倒地后发出的白光区域要立即躲开，否则会陷入气绝状态。腾空砸地这招速度偏快，看到地上的影子后要立即冲刺躲开，另外 BOSS 腾空后会自动解除锁定状态，落地后需重新进行锁定。

オリンポリス远征篇・稻妻

敌人等级	31
出现属性	雷
BOSS 名	フォトン・キマイラ
BOSS 弱点	地・锤

很有难度的一关。前期的杂兵血多耐打且攻击力不弱，再加上近、远程攻击方式配合得比较默契，很容易不小心丢掉一条命。关底的 BOSS 更是难缠，二连咬攻击速度很快，基本无法判断其出招时机，而且这招威力还很大，被打到基本就是一条命。血量较少时还会召唤石头人杂兵助阵，建议半血后直接必杀技＋变身来应对。完成该篇章卡所有非剧情关卡后，新自由任务解锁。

由于自由任务中，大部分都是故事模式、远征篇和西游记篇里出现过的大型机灵，而二维码自由任务则需要扫描官方发布在各平台上的二维码后才会出现，因此这两个部分的内容就不再收录在本篇攻略里。

玩后感

非常厚道的作品，不但关卡数量众多，还收录了丰富的剧情，并且所有剧情均为全程语音，这在同类作品中算是非常少见的了。登场的大型机灵数量非常多，并且每一只都有独特的招式，需要花一番心思才能攻克。不过打击感和难度设置稍显欠缺，部分招式过于强力也让游戏的平衡性不那么够看，不过游戏的节奏控制得不错，一个关卡仅需三五分钟的流程比较符合如今快节奏游戏的趋势。



光盘视频收录 POCKET HALO

Guide 攻略透解 Through

讨鬼传 极

TOUKIDEN KIWAMI

PSP/PSV	动作・狩猎	ACT
讨鬼传 极		
讨鬼传 极		
Koei Tecmo Games	日版	2014年8月28日
1～4人	6264日元	对应PSV TV

本作作为《讨鬼传》的资料篇，不仅完整地收录了前作的所有内容，还追加了不少新要素，对前作的部分系统也进行了改良。本文将针对本作新增系统进行详细介绍，并深入剖析新增鬼的打法，旧作的基础系统请查阅《掌机王SP》第206辑或《PSV专辑》第7辑。

文 宇宙人 美编 Juxi

系统变化详解

存档继承

存档继承

作为资料篇的本作，几乎完整地收录了前作的内容，存档方面自然也能继承前作的几乎所有内容，除了武器装备、素材、御魂之外，连称号、武器使用次数、讨伐记录等数据都会一并继承过来。由于新的大型鬼、新剧情等内容几乎都放在前作通关进度之后，继承存档便可以更快地玩到新的内容。而有一部分奖杯，比如“任意武器出战100次”、“任意风格出战100次”等等，如果前作的存档中已经达成的话，在本作可瞬间解锁。此外，继承存档后还会根据前作游戏的完成情况，额外赠予一些特别的奖励，具体见后文。



1.仅继承存档，奖励大和（男）和ホロウ（女）的角色服装。

2.完成主线剧情（即打完单机模式的前五章），奖励天狐的装备“えんぜる装束”，效果是让天狐探险的时候取得稀有素材的几率提升。

3.完成单机最后一个任务“讨鬼传”，奖励神仙魂钢。

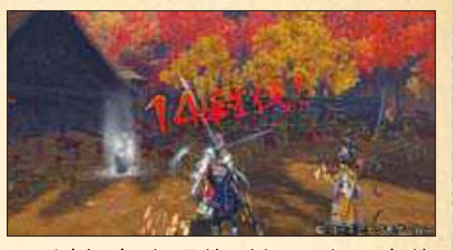
4.完成联机模式进行度十的任务“讨鬼传”，奖励大和的白色服装（男）和凛音的服装（女），服装附带攻击力上升的效果。

5.取得5个勋章，奖励10个魂钢。

6.全称号取得（条件与白金相同，但是要注意存档中必须全称号获得），玩家名片会变成豪华的金色，而且名字前面会有一个醒目的“传”字。

新增任务类型

紧急任务



紧急任务是随机出现的任务类型，场地是里周边的一个区域。虽然任务中出现的大型鬼随机，不过任务出现的时候，大型鬼的种类就已经决定下来了，因此可以先到任务中进行确认，想更换武器、装备的话退游戏重新读档即可。紧急任务出现的鬼比通常的鬼更容易出稀有素材和御魂，强度也不算特别高，看到此类任务就赶紧去挑战吧。

无限挑战任务

无限挑战要在秋水处接，目的是帮助他进行调查。这类任务没有时间限制，鬼的血量也比较少，但是会无限出现，有时候还只能获得很低级的素材。随着讨伐数量的上升，御魂的出现几率会逐渐提高。不过某些大型鬼开场就会直接进入噬魂状态，其中不乏常夜王、风缝这类在噬魂状态下非常难缠的大型鬼，建议用主力的降魂能力配合鬼千切・极之类的招式快速重创。战斗的场地内虽然有地祇石补给，但是要打过一定数量的鬼之后才能使用，第一次出现是打倒10只，第二次要到22只。另外，每打过一定数量的敌人之后，鬼域就会处于暂时消失的状态，此时玩家可以返回营地的区域顺便拜一下地祇石，如果鬼域再次出现之前没有进去的话任务就会结束。任务结束之后会统计成绩和获得的御魂，之后还可以跟秋水对话获得额外的奖励。

无限挑战任务有基础和彻底两个等级，区别其实就是下位和上位的关系。另外还有一个是特殊调查任务，类似于《MH》的大连续讨伐任务，打完全部鬼之后就能完成任务。



别动队派遣

玩家在领取任务之后，可以从没有出战的NPC中选择一名单独去执行其他任务，选择任务的章节必须低于玩家领取任务的章节。玩家完成任务回来之后，该名NPC也会带着战利品归来。NPC的能力参数有4项，分别为连携、勇猛、好奇和运气。其中，连携影响基本报酬获得量，勇猛影响部位破坏素材获得量，好奇影响换金素材取得量，运气则影响稀有素材的取得概率。每个NPC的4项能力参数程度都不一样，大家可以根据需要派遣相应的NPC出去，帮忙搜集素材。



楔场

前作进入楔场时会遇到NPC并一起泡澡，泡澡之后便能临时获得一项与该NPC相关的技能，比如跟樱花泡澡能获得“残心达人”，但能遇到的NPC为随机出现。而本作中，与NPC的好感度达到一定程度之后，玩家可以主动邀请NPC一起泡澡。选择NPC的时候也可以看到她们能够发动的候选技能。跟NPC的好感度越高，候选技能数量越多，但最终发动的只有其中一个。另外，楔场本身也可以设置一个御魂，泡澡之后便有可能临时获得该御魂的其中一个技能。换言之，运气好的话玩家可以在楔场获得两个技能。

天狐派遣

天狐最大的作用是帮助我们搜集不同鬼域中的素材，本作中玩家可以给天狐穿上专属的装备，让它附带特殊技能，从而为我们带回来更好的素材。另外本作还加入了给天狐喂食的系统，在选择冒险地点的时候可以在“ごきげん”一项看到天狐的心情，如果心情较差的话可以通过给它喂食来提高。每完成一次任务回来可以给天狐喂食一次，食物可以直接到商店购买，效果也各有差异，一般越贵的效果越好。天狐的心情越好，带回来的东西也会越稀有。此外，通过喂食道具还可以改变天狐的外观颜色。

除了喂食之外，玩家还可以给天狐装备御魂，这样每次派遣天狐回来之后，该御魂就能获得一定量的经验值。此外，如果把天狐派遣到接下来的任务要去的场地，还有几率在场地中见到天狐。跟天狐相遇之后它会跟随玩家一起行动，并对玩家进行各种支援，比如玩家战斗不能的时候它会帮助玩家复活（但是不会出现鬼祓效果，所以在被救起之前弥留时间的槽依然会不断下降），给天狐装备了御魂之后，天狐还会发动该御魂的技能，比如装备愈风格的魂，它会发动女神之社帮助玩家回复HP。



御魂强化

本作的御魂强化上限增加到了12级，升到Lv12的时候等级会显示成“极”。前11级里学会的技能中玩家依然只能保留其中3个，升级到“Lv极”时最后学会的技能会作为固定技能附加到御魂上，换言之一个御魂升满之后可以拥有4个技能。另外，御魂系统在本作还有一个很大的变动，那就是当御魂升级到“Lv极”之后，玩家可以随时更换御魂的保留技能（从御魂所能学会的11个候选技能中自由选择）。所以哪怕升级过程中不小心选错了技能，我们也不用忍痛进行镇魂导致损失大量金钱了。

另外，由于第4个技能是不能更改的，因此会在一定程度上影响御魂的实用度。原本前作一些性能平平的御魂到了本作追加了两个强力的技能会一跃升上主力位置，而一些原本强力的魂因为“Lv极”的技能不给力反而变得逊色不少。

鬼千切·极

强化版的“鬼千切”，作用是可以跟同伴合力打出更强力的攻击，一口气打断大型鬼的多个部位。多人联机或者跟NPC同伴一起出场的时候，画面左边会出现一行蓝色的槽，蓄满之后其中一名玩家名字旁边出现“极”的字样，表示可由这位玩家操刀发动鬼千切·极（发动者不会指定到NPC上），而此时，跟同伴走到一起的话会有一根线连接起来。鬼千切·极必须在有线连接的状态下才能发动，连接的玩家越多，威力越高。同时，鬼千切·极的动作由发动者的武器而定。命中大型鬼之后不论破坏的部位有多少，必定会对其造成长时间的倒地硬直。

注意发动鬼千切和鬼千切·极的指令是相同的，而鬼千切·极的发动优先与鬼千切，这会造成了想发动普通鬼千切的时候，同伴突然走过来导致误用鬼千切·极的误操作。想要避免这种情况，可以直接点一下画面左上角的武器槽发动鬼千切，这样就不怕用错了。



讨鬼传极

旧武器变更点

太刀

1.追加影残心，发动方法是长按○键（不长按则是普通残心）。影残心消耗气力的速度加快，但是刻刀伤的速度会加倍，原本10刀才能出红色刀伤，影残心只需5刀即可，如果配上技能“炼刃”甚至只需4刀，紫色刀伤则需要10刀。
2.真空斩（△键蓄力）追加□键派生。
3.速攻击第4段和强攻击第3段的攻击力上升。
4.残心解放攻击力上升。
5.鬼千切的打点调整，横扫的轨迹是一个斜面，左高右低，可以攻击到大型鬼更高一些的部位，但打低处部位时反而有可能打偏。
6.残心状态下发动鬼千切的过程不再消耗气力。
7.发动残心的时候使用翻身斩（□+△）消耗的气力减轻。

这是本作中加强幅度最大的一把武器，仅仅是影残心的加入就让这把武器实用性飞跃提升。因为红色刀伤解放是必定能给鬼造成硬直的（特定情况除外），封锁鬼的行动变得更为简单，再加上残心解放威力上升以及翻身斩的气力消耗减轻，使得太刀的优势得到更进一步的发挥。鬼千切动作是巨大的刀刃纵砍，能够轻易地命中高处部位，难以全破的缺陷也在一定程度上被解决了。



双刀

1.飞燕动作追加派生，空中按↓+△键长按可使出急坠攻击。
2.奔跑动作可以使用地袭（△键长按）。
3.疾驱（□+×键）动作中可以接地袭。
4.鬼千切发动之后的硬直时间缩短，命中敌人后可以马上进行其他动作。



枪



1.枪衾（□+×键）追加派生攻击，成功制止敌人的冲撞之后可以马上连按□键使出烈尘突。
2.枪衾强化，即使1段蓄力也能阻止所有突进攻击。

手甲

1.追加第5种赤热打击，在普通殴打4段打完之后可以按△键使出，如果前4下普通攻击都能打出好连击，那么赤热化的效果会加强。
2.百烈拳追加赤热爆破，百烈拳拳速最快时停止会自动使出终结技，如果命中赤热化的部位会发生爆炸，产生追加伤害。
3.好连击的攻击力上升。

锁镰



1.瞬迅印调整成在空中也可以发动，这个改动使得玩家可以先在地上用蓄力攻击看能否钩到鬼，然后再在空中决定是否发动瞬迅印追击，一定程度上能节省气力的消耗。
2.鬼千切的命中判定延长。
3.分铜攻击可以像连舞状态的薙刀那样命中鬼的多个部位，一定程度上提升了实用度（但笔者认为主要战术还是空战）。
4.分铜射出（□键蓄力）威力上升，蓄力段数越高，威力越高。
5.瞬迅印的状态下发动鬼千切不再消耗气力。
6.瞬迅印状态下，发动飞退攻击（□+×键）消耗的气力减轻，消耗量比起通常状态下使用要少。

弓

1.追加“专心”状态，按○键发动（长按依然是咒矢），专心状态下无法移动并且气力会缓慢下降，但是攻击速度会大幅提升，蓄力时间也会缩短。专心状态下只能使用□键、△键和□+×键三种攻击。
2.△攻击可以通过长按△键或者R键维持拉弓状态移动。
3.印矢的射程增加。
4.拔刀状态下受到的伤害会增加（为数不多的负面调整之一）。

旧御魂技能变更点

风格变更点

攻： “吸生”效果上升。

防： “挑衅”的效果只影响到最近的那只鬼。

愈： 自身的回复量进一步提升。

魂： 全部降魂技能伤害计算公式调整；“连升”威力提升，命中部位数减少；“破敌之法”效果提升。

隐： 背部攻击的会心率下降；“秘针”效果下降；“隐形”的效果范围内攻击鬼任何部位都会被当成背击。

空： 鬼祓动作所附带的“降魂技能使用间隔缩短”效果能在停止鬼祓后仍然维持10秒；“缩地”使用次数减少。



赌： “运否天赋”抽不中的几率下降；“おみくじ”维持时间缩短，而且抽到“大凶”的时候能力下降效果减轻。

技能变更点

类别	名称	调整
泛用	一闪	效果下降
	属性防御上升【小、中、大】	效果下降
	强运	效果下降
	猛进闪	若攻击有复数Hit，只有第一下能获得必定会心效果
	新进气锐	根据武器调整效果量
	全身全灵	“气力回复速度下降”效果减轻
	白刃の闪き	效果下降
	英灵の激励	根据武器调整效果量
	铁壁	效果提升
	斩夺・生	击破敌人也能触发效果
	斩夺・气	击破敌人也能触发效果
武器	翻る刃	效果提升
	反击の要塞	效果提升
	坚忍不拔	手甲使用防御时气力消耗量减轻
	广域捕捉	效果提升
共通	治愈强化・快气	气力回复量和体力回复量挂钩
	治愈强化・快愈	追加给范围内的同伴回复异常状态的效果
攻风格相关	攻特化・增幅	效果提升
	浑身强化・坚守	防御力上升量跟攻击力上升量挂钩，换言之同时配上“浑身强化・猛攻”可以让防御力也进一步提升，下同
	浑身强化・奇手	异常状态攻击力上升量跟攻击力上升量挂钩
	浑身强化・五大	五大属性攻击力上升量跟攻击力上升量挂钩
	浑身强化・早手	效果提升
	浑身短缩	效果提升
	吸生强化・增幅	效果下降
	吸生强化・吸气	效果提升，而且会受“吸生强化・增幅”所影响
	吸生强化・加速	同上
	吸生强化・灵力	效果能受“吸生强化・增幅”所影响
	吸生强化・刚体	受到超过霸体所能承受的攻击时，伤害减轻
	军神招来强化・万能	伤害计算公式调整
	军神招来短缩	效果提升

类别	名称	调整
防风格相关	防特化・刚体	受到超过霸体所能承受的攻击时，伤害减轻
	防特化・异彩	效果提升
	防特化・集中	效果提升
	防特化・抗体	改成任何时候都能无视异常状态（原本只能在鬼祓动作下预防）
	挑拨强化・坚守	效果提升
	挑拨强化・追击	效果提升
	挑拨短缩	效果提升
	坚甲强化・周围	效果提升
	坚甲短缩	效果提升
	天岩户强化・威压	令鬼陷入胆怯状态的有效范围扩大
	天岩户短缩	效果提升
迅风格相关	韦驮天强化・快气/加速/异彩	效果提升
	韦驮天短缩	效果提升
	空蝉强化・隐密	效果提升
	空蝉短缩	效果提升
	科户之风强化・早手/灵力	效果提升
	科户之风强化・刚体	受到超过霸体所能承受的攻击时，伤害减轻
	科户之风短缩	效果提升
愈风格相关	愈特化・激励/加速	视武器调整效果量
	武神ノ砦强化・灵力/俊足	效果提升
	武神ノ砦短缩	效果提升
	女神ノ社强化・刚体	受到超过霸体所能承受的攻击时，伤害减轻
	女神ノ社强化・坚守	效果提升
	女神ノ社强化・广域	女神ノ社效果范围变成全区域（原本是在范围外获得少量回复）
	女神ノ社短缩	效果提升
	变若水短缩	效果提升
魂风格相关	魂特化・刚体	受到超过霸体所能承受的攻击时，伤害减轻
	魂特化・净化/吸魂	直到下次使用御魂技能之前，魂槽能维持在最大值
	追驱强化・吸生	体力回复量跟魂槽积蓄量挂钩
	追驱强化・净化	效果提升
	追驱短缩	效果提升
	连升强化・引寄	效果提升
	连升短缩	效果提升
	破敌ノ法・隐密	效果提升
	破敌ノ法短缩	效果提升
隐风格相关	隐特化・隐密/灵力	效果提升
	秘针强化・增幅	效果下降
	秘针强化・吸气	效果提升
	秘针短缩	效果提升
	隐形强化・坚守	效果提升
	隐形短缩	效果提升
	不动金缚短缩	效果提升
空风格相关	空特化・加速	效果提升
	缩地短缩	效果提升
	祓殿强化・增幅	效果提升
	祓殿强化・加速	根据武器调整效果量
	祓殿短缩	效果提升
	虚空ノ颚强化・凝缩	效果提升
	虚空ノ颚短缩	效果提升
赌风格相关	运否天赋强化・胜负师	不中的概率下降
	运否天赋强化・慎重	强力降魂技能发动率提升
	运否天赋短缩	效果提升
	おみくじ强化・加速/灵力	效果提升
	おみくじ强化・解除	击破敌人也能触发效果
	おみくじ强化・胜负师	出现大凶的概率下降
	おみくじ强化・奇迹	效果上升
	おみくじ短缩	效果提升
其他	俊足、XX俊足	移动速度有最大上限，提升到最高时超出的部分无效
	全武器专用技能	全部重复无效
	运否天赋强化・X式	重复的部分几乎无效

新增要素解说

新武器使用指南

薙刀

基本操作

键位	动作
□键	速攻击，一整套动作有5段，并且可以无限循环。任何一个动作都可以接△键和○键攻击
△键	踏步攻击，角色会使出横扫同时往前位移一段距离。动作只有1段而且起手速度比较慢，但因为这个动作不耗气力，常用于走位，提前预判到敌人攻击的时候也可以用来回避
长按△键	晓，玩家会挥动薙刀并跳跃到空中，接着可以用□键使出空中攻击，空中攻击动作有3段且滞空能力较强，落地前可以无限连，不过要注意在空中受到的伤害会增加
空中△键	孤月，空中横扫攻击，配合方向键使用也有较长的位移，算是主要的空中移动技巧
空中长按△键	黄昏，挥舞薙刀垂直劈下，下劈过程有多段伤害，是薙刀伤害比较高的招式之一
○键（连按）	缭乱，持续消耗气力使出华丽的乱舞攻击，攻击速度会随着连舞状态的等级而提升，动作结束的时候会使出一招威力较高的劈砍。缭乱发动的过程中无法用翻滚或者其他动作取消，因此要注意使用的时机和气力的管理
□+×键	流转，防御技能，能无伤抵挡敌人的绝大部分攻击，而且全方向有效。但是动作维持时间极短，而且消耗气力比较多。长按可以消耗更多的气力（最多约1/3气力槽）增加维持时间，但即使如此也只有短短的一瞬间

连舞状态

连舞状态是薙刀的最大特色，玩家只要单方面连续攻击并命中敌人就能进入连舞状态，该状态下薙刀的攻击可以同时命中敌人多个部位，这个特性配合薙刀本身较大的攻击范围可谓相得益彰。连舞状态有两个等级，身上泛出橙色光是第一级，红色是第二级。但是受到攻击或者一段时间没攻击敌人就会降级、失效。另外，鬼袚动作下可以一直维持连舞状态。

性能综述

薙刀是同时兼顾了攻击范围和攻击频率的近战武器，可以无限循环的华丽连段是它最大的特色。而最大的缺点则是伤害输出低，武器的攻击力是介于双刀和锁镰之间的，而且攻击动作里面缺乏可以在短时间内有效打出高伤害的招式。虽然有空中攻击，但是初段跳起的高度不算高，而且后续也没有继续提升高度的技能，所以某些比较高的部位（比如最终BOSS站起来的时候头上的角）也不太容易攻击到。还好空中是可以发动鬼千切的，普通鬼千切是纵向的冲击波斩击，有一定射程，但是对左右没有判定；鬼千切·极的动作则是横向、打击面超广的斩击，能有效切断一个平面上的部位。

薙刀算是偏上级者向的武器，基本作战思路是利用攻击频率高的优势，配合连舞状态给予敌人稳定、持续的伤害。连舞状态的持续是这把武器能否有所作为的关键，所以，薙刀的另一个关键技能“流转”便起着生命线般的作用。玩家必须时刻留意鬼的举动，准确预判对方的攻击并用流转抵消。由于本作大部分敌人的招式都只有一次伤害，所以流转理论上能应对绝大多数的攻击。发动流转会消耗不少气力，而且主输出技“缭乱”也特别耗气，所以如何控制气力的消耗也是使用薙刀的关键。

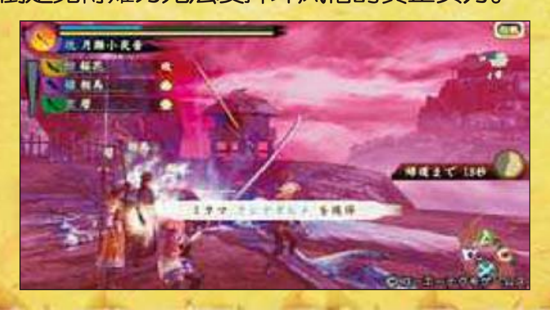


推荐御魂风格

攻：想提升输出最直接的方法就是用攻风格的御魂，鬼祓时加快回气速度的效果，如果配上斗志、吸生强化·吸气这些技能可以很大程度上缓解气力消耗的压力。

迅：迅魂可以有效解决流转和缭乱这些技能的气力需求，虽然没有攻击力上的提升，但是安全性有保证。特别是当缭乱耗光了气力几乎就是挨打的状态，提前发动个空蝉会安全很多，还能保护连舞状态。技能推荐空蝉强化·二段、迅特化·减轻、科户之风强化·特攻、科户之风强化·早手等。

坏：思路跟攻风格类似，坏风格出色的部位破坏能力和武器槽积蓄能力，通过破坏敌人的部位造成硬直，以此来增加攻击机会也是一种战术，不过笔者反倒是觉得薙刀无法发挥坏风格的真正实力。





金碎棒

基本操作

键位	动作
□键	挥棒，共3段，打点并不稳定，而且“豪打”判定位置会随着金碎棒挥动的过程而变化。武器挥动速度偏慢，但可以在连击任何一段中直接发动△键、○键或□+×键攻击或它们的蓄力版，另外还要注意前两击都是纵向攻击，对横面的判定较差
△键	砸地，动作为把金碎棒垂直砸向面前地面，攻击距离为金碎棒所有动作中最远，有锤本体攻击和地面冲击波两段判定，但只有锤击本身能够打出“豪打”。锤击在挥动过程中均有判定，而冲击波只有在锤身落地后才有判定。发动后不可接□键连击，但可以直接接□+×键或○键攻击
长按△键	蓄力砸地，能够最多3段蓄力，威力依次递增，冲击波攻击距离会随着蓄力段数增加而延长，最长能达到金碎棒长度的两倍左右。动作本身不消耗耐力，但是蓄力过程中耐力只能以最低速度恢复，其余性能与普通砸地一致
×键	在拔刀状态下是像手甲那样的侧移，并非翻滚
○键	破溃，单击一次就会自动发动三次完整攻击，但中途可以用侧移取消。挥动途中会持续消耗耐力，未进入豪腕状态下3段会消耗接近三分之二的耐力（豪腕状态约二分一），3段打点不太一样，想全部做出“豪打”需要熟悉它的打点并多加练习
○键三连蓄力	破溃的三连击每一段都能进行蓄力，即进入每一个挥棒动作前都长按○键并蓄力3段再松手，攻击动作跟不蓄力版一致，但是第二、三击判定范围更大更夸张。蓄力过程中不消耗耐力，只有挥棒动作会消耗，因此哪怕全部打完会消耗近一半左右的气力，但实际上剩下气力不多也能打完三下。而这招最大的特点在于每一段蓄力段数带来的威力加成都会继承到下一段攻击中，换言之第三击能获得9段蓄力的惊人威力加成
□+×键	发止，在敌人攻击的一瞬间使用可以打断对方的招式，没有“豪打”判定，可以通过蓄力来增加伤害，但要记得在对方攻击时松手，另外，大型鬼的冲撞以及部分全身的攻击无法用这招打断



豪打&豪腕状态

金碎棒几乎所有攻击都有着豪打的设定，所谓豪打就是指用攻击时棒的尖端位置命中敌人（豪打时打点会出现黄色的粒子特效），豪打有更高的伤害加成，而且短时间内做出三次豪打还能进入豪腕状态。豪腕状态能加快金碎棒的攻击速度和蓄力速度，这对攻击缓慢的金碎棒来说是非常重要的增益。而且豪腕状态有两段变化，第1段身上会出现橙黄色光芒，而第2段会出现红光。如果经过一段时间没有做出三次豪打，豪腕状态便会降级、消失，但是鬼祓动作可以一直维持效果时间。

性能综述

一看就是走势大力沉路线的金碎棒有着重型武器的通用特点，极高的威力、巨大造型带来攻击距离和范围优势以及重武器特有的慢速攻击一个不缺，加上豪打系统的存在。所以用这把武器的思路就是保持在鬼身边的安全距离，用连击不断发动豪打去保持豪腕状态，同时利用豪腕带来的攻击速度提升优势去从容躲过鬼的攻击。由于就算是普通连招的硬直都不小，所以金碎棒需要善用攻击动作之间的取消效果来提高攻击频率，并善用侧移来消除硬直和保证自己处于能够打到鬼又能够迅速后移来躲开范围攻击的位置，鉴于这个过程会非常频繁并且令耐力一直没法进入快速恢复状态，所以必要时玩家需要缓一缓，放弃攻击来回复耐力以保持机动性，或是通过魂的技能来快速回复耐力。

蓄力攻击中△键的砸地是最常用的，这个攻击本身既可以立刻接在连击之后作为第四连击发动，也可以趁着鬼出现攻击后的硬直时立刻蓄力攻击，不一定要蓄满3段，因为耗时太长鬼可能会移动，但只要有条件最好不要单发，蓄力第1段的速度是非常快的，而攻击威力却比单用要高得多。注意因为砸地攻击距离远，有时候玩家发现自己算错距离导致连击无法击中敌人时，可以立刻发动砸地补一下，通过判断砸地的打点来用前移取消硬直并修正站位，方便开始下一次连击。

至于威力十足的破溃9段蓄力在实战中施展的机会非常少，非常需要同伴的配合，比如鬼千



切・极之后带来的硬直或者隐风格的不动金缚等。因此有机会一定要用，而且至少也要保证最后一下能够命中，有必要也要熟悉一下这招豪打的判定位置。豪腕状态带来的蓄力加速效果也可为这招带来不少机会。后期通过技能配搭，不断制造破坏肢体的硬直也可以争取到更多的输出机会。

推荐御魂风格

攻：走完全强攻路线的玩家可以用攻风格的魂，利用浑身的效果，配合上豪打可以将蓄力攻击的威力最大化，军神招来留在有机会发动9段蓄力的时候使用，三次攻击全部会心所带来的威力提升会非常惊人。

坏：金碎棒的标配御魂，频繁使用铠割并专心击打一个部分可以很快地让鬼被断肢，断祓需要留在部位即将被破坏或鬼千切槽已满的情况下使用，因为持续时间短而且金碎棒攻击速度慢，争取打中一个部位即可。布都御魂可以留在最后的斩杀阶段使用，用鬼千切产生硬直来控制大型鬼，为自己增加9段蓄力的机会。



防：对于金碎棒新手来说，防魂是最能够配合其需要的，毕竟这把武器的走位技巧需要一定时间去掌握，在熟悉之前配上有魂锁的防魂，在关键时刻发动保命技能并取消硬直也是一种保命的方法。



基本操作

键位	动作
□键	进入瞄准动作、射击
R键	瞄准状态下射击
△键	进入上弹动作，□、△、○三个键位分别对应三种子弹，玩家可以按照喜欢的顺序上弹，连按能够消耗气力提升上弹速度，按R键可以调整弹夹中的子弹顺序
长按△键	进入上弹动作，同时将铳内所有子弹扔掉
○键	灵弹射击，消耗气力增强子弹的效果，具体变化视弹种而定
□+×键	掷弹，投掷类似手榴弹的道具，投出去后用铳射爆会根据弹种不同产生不同效果

弹药效果

弹药种类	效果
狙击弹	射速高射程远的定点打击子弹（伤害几乎不会因为射程而削减），对灵脉伤害最高
贯通弹	贯通鬼的部位并造成多段伤害的子弹，对灵脉的伤害中等
散弹	射程短但是范围较广的子弹，对灵脉伤害较高
爆发弹	爆炸能够同时对多个部位造成伤害的子弹，对灵脉伤害较低
吸引弹	命中之后会对周围的敌人产生吸引效果、能限制其行动（类似虚空之颚）的特殊子弹
时限弹	发射后低速前进，一定时间之后会爆炸的子弹，对灵脉伤害较高

掷弹效果

弹药种类	效果
狙击弹	爆炸的时候如果炸到灵脉，会对灵脉造成弱化效果，此时攻击灵脉的威力会上升
贯通弹	射中灵脉并造成连续爆炸伤害，爆炸还会对鬼多个部位造成伤害
散弹	越靠近射击范围的中心部，爆炸伤害越高，同时能对鬼的多个部位造成伤害
爆发弹	无视属性相性发生爆炸，能同时对鬼的多个部位造成伤害
吸引弹	能够产生斥力推开周围的敌人，跟普通发射效果相反
时限弹	爆炸之前会短暂变成时限弹，时限弹爆炸的时候会跟着一起爆

灵弹射击效果

弹药种类	效果
狙击弹	消耗气力让子弹威力提升
贯通弹	通过蓄力让子弹的判定范围变大
散弹	通过蓄力让威力上升
爆发弹	消耗气力让子弹产生更大规模的爆炸
吸引弹	让吸引能力加强，同时会对被吸引的敌人造成伤害
时限弹	爆炸等待时间更长，但是爆炸的威力更高

性能综述

铳是能够使用丰富类型的子弹进行作战的远距离武器，跟弓箭一样，在拔刀状态下受到攻击伤害会增加。子弹种类虽多，但是每一种武器只能用其中三种，而且还是固定的，所以子弹的类型往往决定了武器的强度和作战倾向，而玩家习惯哪种子弹也有很大影响。

铳射击的时候会进入一个瞄准的动作，此时按下□键或者R键就能射击。瞄准状态下可以看到鬼身上一些发光的地方，这些地方被称为“灵脉”，如果能射中这些位置可以增加伤害，当然，增加程度是视子弹而定的。铳的上弹速度慢，攻击频率比较低，加上本作的大型鬼有很多走动灵活的类型，而且远距离追向攻击手段比较丰富，使得铳并不比近战武器有优势。众多子弹里最难用的是狙击弹，因为要精准射中鬼的灵脉才能发挥出最大伤害，而某些鬼的灵脉很小，很难瞄准。相比之下，贯通弹、爆发弹用起来会简易很多。



推荐御魂风格

隐：走支援的路线，使用隐身之后可以安逸地上弹，秘针插到鬼的灵脉上再进行射击会有非常可观的伤害。

坏：贯通弹判定次数多，爆发弹和掷弹则可以对多个部位造成伤害，这些子弹配上坏风格比较有利于提升部位破坏效果。

新增御魂风格详解

献

主要特征

擅长支援的御魂，自身武器槽增加的时候会有一定量分给在场的同伴。

降魂技能

键位	名称	效果
□键	献身	一定时间内，在范围内的同伴攻击力和防御力提升
△键	命ノ楔	一定时间内，我方任何人受到的伤害会平分到同区域内所有人身上，并且伤害会以红色的残血显示，只要不受到伤害就会缓缓恢复
○键	舍身供仪	一定时间内，在范围内的同伴受到的所有伤害无效，但是使用者的HP会缓缓下降，HP耗光后效果便会消失

坏

主要特征

擅长破坏部位的御魂，打倒鬼或者破坏鬼的部位时，攻击力会在一定时间内（默认15秒）上升。值得一提的是这个提升效果是可以4段叠加的，可以从角色身上的斗气颜色判断，叠加等级从低到高依次为白、黄、红、紫。即短时间内击杀4个杂兵就能变成紫色斗气并获得最高的伤害加成。另外在发动魂降技能“断祓”之后，马上用鬼千切打断部位也能瞬间净化。

降魂技能

键位	名称	效果
□键	铠割	对表层以及部位的攻击力上升
△键	断祓	发动后在短时间内攻击到敌人的部位可以在该部位上留下鬼祓能力，在鬼祓能力消失前打断该部位能瞬间净化（技能维持时间比鬼祓力维持时间短得多）
○键	布都御魂	一定时间内，武器槽增加量飞跃上升



新增大型鬼讨伐攻略

※面对进入噬魂状态会修复全部部位的鬼，如果想取得全破奖励，只要确保在击杀它的时候是全破状态即可，发动修复之前的部位是否全破不受影响。

©コーエーテクモゲームス





弱点属性

地

可破坏部位

角、前爪×2、后脚×2、尾巴

噬魂状态修复部位

无



主要招式

单爪击：爪击有两种，一种是前扑之后单爪攻击，范围看似很广，但是命中率并不高，在近处的威胁很低。

双爪击：先奔跑一段距离，然后双爪攻击，发动之前会有一个甩尾的动作，甩尾的时候方向修正较强，远距离时不容易躲开，但是对距离近的玩家威胁很低。但这招还有一个派生，就是它会先跑动一段时间然后再爪击，跑动时的追向性很强，要当心别被它撞到。

挖地+设置陷阱：先做出一个挖地的动作，挖出麻痹陷阱的同时往后跳。看到它挖地时要远离它的正前方，还可以提前走到它背后稍远位置，待它挖完陷阱后跳时就可以立即追击。

后腿踢沙：玩家在它身后时才会使用的招式，有连续多段伤害。

连续甩尾：同样是玩家在它身后时才会使用的招式，由于被打中之后会陷入跪地的硬直状态，血量不高的时候有可能直接被甩死。

噬魂状态

咆哮：正前方大范围咆哮，伤害高且附带御魂封印状态。发动这招前有一个站起来的准备动作，准备时间较长而且会微调方向，往其两侧跑动或想办法冲到它背后可以躲开，而且发动这招的时候也是不错的攻击机会。

旋风爪：准备动作是侧着身子把一个爪子藏在身后，爪击会同时放出三个龙卷风，龙卷风的追向能力不算强，但是范围较大，要看清楚才能躲开。

飞扑+连环抓：风缝最具威胁的招式之一，准备动作是身体蜷缩竖起尾巴，之后会瞬间扑向远处的玩家。被飞扑打到会造成跪地的硬直，如果命中的话它会紧接使出连环抓击，由于跪地的硬直维持时间长，因此后续攻击都会中，非常危险。这招准备阶段时间虽然长，但是方向调整很好，飞扑速度快，距离也超远，对远处玩家的威胁极大。远距离下建议斜向奔跑，并且在它扑过来的一瞬间翻滚回避；中距离下也是往它两侧跑，尽量拉近距离并绕到它背后；近距离下反而不容易命中。





讨伐要点

虽然在新增大型鬼里属于最低级的，但对付起来却很麻烦。风缝的动作灵活，大部分招式对中远距离有威胁，近距离下反而更加安全，但即便如此，要时刻跟这只活蹦乱跳的鬼保持近距离也相当不容易。开场的时候风缝相对比较“温驯”，而且有挑衅和威吓动作，攻击机会很多。后腿被破坏或祸灵状态结束时，这两种情况会出现较长时间的倒地硬直，头上的角被破坏了也会出现长时间的发呆硬直，这些都是绝佳的输出时机。

风缝进入噬魂状态之后身体会进入隐形状态，此时只能看到它的眼睛发光，无法判断它身体的朝向，不过用锁定系统依然有效。风缝发动攻击的时候会现形，由此可以判断到它进攻的意图并采取对策。





弱点属性

对天属性有耐性，无特别薄弱的属性

可破坏部位

角、翅膀×4、尾巴、胸壳、脚×2

噬魂状态修复部位

无



主要招式

地面

270° 甩尾：范围比较大的甩尾攻击，看到预备动作时就要及时应对，被打中有高几率陷入气绝状态，最好的做法是躲到甩尾打不到的那90° 范围内。

跳踩：原地跳踩攻击，伤害较低，发动前有一个明显的准备起跳的动作。

直线冲撞：冲撞后会倒地，一般它会用来脱离玩家的攻击范围，威胁不大。

空中

光球散射：向前方扇形范围散射出不规则的光球，起飞的同时会用这招，躲到它侧面或身后即可。

俯冲爪击：长距离的俯冲攻击，通常它想落地的时候都会用这招，因为发动的时候追向性很强，所以远距离比较有威胁，从它下方往背后躲比较安全。

龙卷风攻击：龙卷风呈直线移动，在它前方的时候要小心这招。

飞羽攻击：进入祸灵状态后追加的招式，范围比光球散射远一些，而且羽毛有一定追向能力，尽量躲到它的两边去。



噬魂状态

光球散射：比通常形态散射的范围更广。

旋转攻击：火凶鸟所没有的招式，原地高速旋转同时会往四周散射出羽毛，旋转时本体的攻击力非常高，当看到它把翅膀扭起来的时候就要马上停止攻击拉开距离。攻击结束后会有很长的硬直时间，此时可以抓紧机会输出。

跳跃+翅膀拍打：往后跳跃并停留在空中，然后伸长翅膀砸向地面，威力非常高，因为打点是之前站着的位置，所以近战的时候如果发现它跳起来，应该马上躲到它的正下方。

讨伐要点

老敌人火凶鸟的强化版，行动模式、可破坏部位相同。但是叫并不像火凶鸟那样喜欢长期在空中，一般来说飞起来出一两招就会用俯冲攻击落地。平时尽量跟它保持较近的距离进攻，这样可以防止被它起飞后的俯冲攻击打中。而它出招都有明显准备动作，可预判后及时翻滚躲开。叫的很多攻击都附带气绝效果，尽可能不要被这些招式打中。打点较低的武器应该优先破坏头部和胸部，否则进入噬魂状态之后会比较难破。破坏了脚部，或者将它从空中击落都能造成长时间的硬直，因此武器首推太刀，影残心打出红刀伤之后等它飞起来解放，必定能将它击落。

进入噬魂状态之后会像火凶鸟一样站起来，而且不再飞行，攻击方式也会完全变化。位置比较高的部位如果之前没拆掉的话，可以先破坏它的腿部，造成倒地硬直之后再拆。从侧面或者身后攻击可以躲开它的大部分招式。不要贪刀，注意躲开他的后跳+翅膀拍打和旋转攻击这两招大威力招式即可。









弱点属性
火、风
可破坏部位
角、手×2、脚×2
噬魂状态修复部位
无，但每次进入噬魂状态手上都会追加两个藤球，噬魂结束的时候会扔掉



主要招式

扑击+风爆：往前扑倒，停顿一下然后在扑倒处前方中范围内制造风属性气流爆炸攻击，别被它的扑倒动作欺骗即可。噬魂状态下这招不会出现风爆，而是直接拍出毒液。



喷毒：正前方喷出小范围的毒雾。

扫堂腿：前方180° 的扫堂腿攻击，有预备动作，躲到它背后即可。攻击结束之后它会有短时间的硬直，此时可以进攻。

摆手+龙卷风：做出扇耳光那样的预备动作走路到玩家身边（通常是去攻击较远的玩家），扇一爪并制造出龙卷风。往它背后翻滚躲开它的扇耳光攻击之后稍微拉开点距离即可。

回旋踢+龙卷风：向背后使出回旋踢，同样会追加龙卷风。玩家在他背后攻击的时候会出这招，往它的前方翻滚即可轻松躲开。

祸灵状态

拍打地面：双手拍打地面，进入祸灵状态的时候会使用这招，攻击范围比较大。

三连抓：同样是祸灵状态才会使用的招式，第一下对正前方有比较广的攻击范围，同样是往它背后翻滚躲开，之后的两下攻击都可以无视。噬魂状态下这招会变成五连抓。

爪击+飞踢：与三连抓类似的第一下爪击之后，它会马上跳起来并使出飞踢，如果踢空它会把脚插进地面，拔出来后倒地，此时是绝佳的攻击机会。

噬魂状态

投毒：往前垂直甩出三个毒球，毒球本身不容易命中，但是会在地上形成毒块并维持一段时间，当心不要踩到。

拍球投毒：双手举起藤球拍打，并且制造毒块落到身边的地面上，动作结束之后还会往高处扔出一个毒球砸向玩家。拍打的时候毒的落点有5个，分别是正下方以及前后左右4个地方，它的斜方向是安全位置（位置比较微妙）。投出的毒球在空中有一定追向性，要积极跑动才能躲开。如果气力不够就只能凭感觉及时翻滚了。



讨伐要点

怨树坊同样是一个比较灵活的鬼，虽然不像猫妖那样到处乱跑，但骗人的假动作和佯攻的招式比较多，让手甲这种像是“站桩”攻击的武器非常吃力。不过攻击的死角也很多，熟悉之后很好对付。平时一般站在它背后攻击脚下，看到它准备攻击的时候往正确的方向躲避即可。

进入噬魂状态之后招式从倾向风属性变为毒属性，特别要留意它在地上设置的毒液陷阱，一旦中毒会被磨掉很多HP。比较有威胁的招式是拍球投毒，落在身边毒液对近战的玩家有较大威胁，就算拉开距离躲开了，还要当心正在落下的毒球。NPC同伴推荐带上那木姐姐，联机的时候建议有一名使用愈风格的同伴，这样可以帮忙消除异常状态。

成功切断它的腿部会能让其倒地，破坏头上的角也能造成较长的硬直时间。此外，它的噬魂状态不会一直维持，每过一段时间他会扔掉手上的球变回通常状态，并且出现长时间的发呆硬直。扔掉的球会变成小蜘蛛杂兵。HP不多的时候进入噬魂状态的频率会变高，藤球会不断再生，不过全破条件不包括藤球，因此不用刻意去破坏。





弱点属性

天

可破坏部位

角、手×2、脚×2、背角×4

噬魂状态修复部位

无



主要招式

踩踏：像相扑手那样踩踏地面，因为预备动作明显，而且不是二连踩，往另外一只脚的方向躲即可。

冰球投掷/电球投掷：手上积蓄多个电球向前撒出去，冰球则是直接扔到地上，但范围较大，两招都会附带多个龙卷风向四周散开，不留神很容易被打到。破坏了手部之后可以消除龙卷风（左手对应电球，右手对应冰球）。

催眠冲击：拍打肚皮产生睡眠冲击波。

扫堂腿：惟一预备动作不明显而且发生比较快的招式，可惜范围比较小（约120° 左右），判定也很小。

跳踩：跳到空中落下并产生冲击波，范围大但是整个动作很慢，及时翻滚回避即可，如果切断了它双腿的话，使出这招之后它会直接摔倒，此时可以趁机攻击它头部或者手臂等不容易攻击的部位。

当身技：身体蜷缩起来并在身边产生紫色的力场，此时如果遭到攻击，它会将身边的敌人弹开，并且强制进入噬魂状态。

噬魂状态

吸星大法：弯腰将周围的角色吸过来，碰到它身体会受伤并陷入睡眠状态。

嘴炮：腹部大嘴蓄力，然后射出非常粗的直线气流，同时身体会因为反冲力往后退。这招的威胁不在于前方的炮击，而在于站在它背后时容易被反冲力撞飞，建议往两侧回避。

电球吐出：腹部的大嘴往前喷吐电球，电球的落点处会产生电荷区域并维持一段时间，不小心走过去会被电飞并陷入气绝状态。

毒气攻击：张开大嘴在身边产生毒气冲击（颜色跟睡眠冲击是一样的）。

滑行攻击：张开大嘴使出长距离滑行，追向性能很强，在远处很难回避。



讨伐要点

崩山的强化版，除了背部多了一些可破坏部位以及追加了部分招式之外，其他方面都非常相似。它的动作发生慢，招式容易预判而且死角多，对远程的威胁更大，因此推荐用近战武器对付它。平时在它身下集中攻击腿部，破坏腿让它倒地之后再攻击其他部位即可。腿部建议在普通状态下破坏，噬魂状态破坏它腿部是不会出现倒地硬直的。鬼千切优先用来破坏手臂，以解除冰球和电球的威胁。鬼千切・极用来拆背部的四个角。



进入噬魂状态之后，威胁比崩山要高很多，特别要小心吸星大法和嘴炮，吸星大法的发生动作不太明显，一旦被吸到睡着了，接下来肯定会遭到攻击，嘴炮的攻击力很高，不小心被撞到了会很伤。虚尸的当身技一旦触发就会马上噬魂状态，有时候可以反过来利用这点，让它进入噬魂状态提高输出的效率。



弱点属性

火

可破坏部位

翅膀×2、手×2、角、尾巴

噬魂状态修复部位

无





主要招式

左右冰枪散射： 往左右两边撒出冰枪，在两侧中距离下要小心，前后方和近处都比较安全。

爪击：往前冲刺一段距离并使出爪击，对稍远距离的玩家有威胁。

冰柱拍打： 单手拍打地面并产生小范围的冰柱，发生比较快，而且发动之前它会先位移到有效攻击范围内，有时候防不胜防。

双冰柱拍打： 高举双手，然后在身体两侧各拍下一个冰柱。手部破坏后拍击不产生冰柱。这招本身没什么威胁，但是发动之后还会随机在一名玩家脚下产生范围较大的冰柱，要注意跑开。

冰柱召唤： 预备动作是手摸地面，之后地面直线方向会冒出三个冰柱，没啥威胁的招式。

二连抓+甩尾： 近战攻击之一，二连抓本身不太容易命中，但之后如果贪刀冲上去就会被尾巴甩到。

冰雾： 前方扇形喷射冰雾扫射，被击中会陷入冻结状态。

四连爪： 进入祸灵状态的时候会使用，发动之前有一个扭腰的预备动作，之后会高速移动并使出四连抓，动作结束后会在身边产生冲击波。招式本身的命中率不是特别高。



噬魂状态

S型冲刺： 呈S型的长距离冲刺攻击，看似追向能力很强，但实际上只要把握到运动规律就能躲开。

纵向甩尾攻击： 身子蜷缩到天上，接着一个空翻甩尾巴拍打地面，伤害较大，攻击判定在前方，其余位置都比较安全。

冰枪散射： 因为实在太散了，所以看准了可以轻易回避。

180° 甩尾： 范围和判定比较大的甩尾攻击，对近距离的玩家有威胁，躲到扫过位置的另一边即可。



讨伐要点

蛇女是一只走位让人难以捉摸的大型鬼，动作慢的武器打起来非常吃亏。攻击以冰属性居多，而且附带冻结效果。角和翅膀这些部位的位置都比较高，打点低的武器一般只能打中尾巴和双手。平时集中攻击尾巴即可，尾巴不论有没有净化，只要破坏了就能对她造成倒地硬直，此时可以用鬼千切，或者鬼千切・极来破坏角和翅膀。

进入噬魂状态之后身体部分会翻转过来，完全变成一条蛇的模样，攻击也会变得更加迅猛，而且攻击动作对近处也有一定威胁。S型冲刺是比较难躲的招式，持续时间长，如果不幸被打中了不要马上起身，否则有可能造成二次伤害。噬魂状态不会一直维持，经过一段时间就会恢复普通状态，但后期基本上每破坏部位一次就会进入噬魂状态。





弱点属性
无
可破坏部位
角、手×2、脚×2
噬魂状态修复部位
手×2、脚×2，外加一个背部



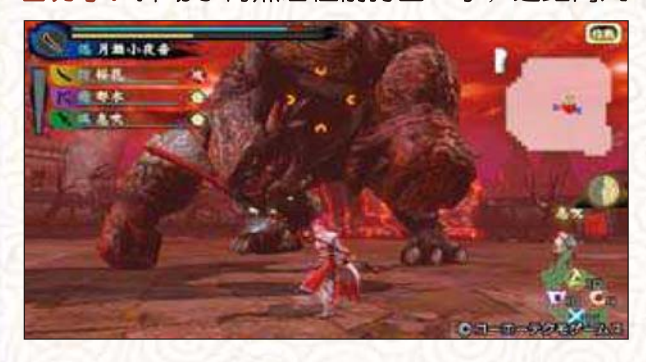
主要招式

突进拳：直线往前突进一段距离并使出拳击。

拍打地面：用双手拍打地面并产生冲击波，判定是前方一片较大的范围。

后腿砸地：双手支撑地面，然后用双脚砸打后方，对后方和两侧的判定范围较大，前方反而是安全区域。这招预备动作较长，有足够的时间躲到它的前方。

蓄力拳：挥动手臂然后往前打出一拳，近距离几乎是打不中人的。



当身技：双手做出防御动作，并且身前会出现一个类似护盾的状态，此时它要是遭到攻击会发动冲击波震开玩家，不过伤害不高，威胁并不如崩山、建军的当身技。不过就算攻击也没回报，还是等效果结束了再打吧。

噬魂状态

飞扑：短距离（相对而言）飞扑，砸到地面后会给四个斜角方向造成距离超远的直线冲击波。因为飞扑有向前的位移，所以不容易躲到左右两边的安全地带去，反而往它的正后方躲会更加安全。

翻滚：威力极高并且附带必定气绝效果的翻滚攻击。动作有往前往后两种，往前翻滚时会先做一个挑衅动作，距离远而且方向修正强，比较难躲避。向后翻滚则会先看一下背后，对近战有一定的威胁。



讨伐要点

比崩山更加笨重的鬼，攻击速度非常缓慢，普通状态几乎就是个挨打的靶子。平时在它的两侧攻击腿部和手部，只要注意躲开它后腿砸地的攻击即可。断腿后能将它打趴，这时可以攻击头部的角。

进入噬魂状态后追加了两招判定范围和伤害都非常霸道的招式，战斗力突飞猛进。飞扑和翻滚两招躲避方式正好相反，飞扑应该尽量往正后方躲避，但判断错误有可能遭到后翻滚碾压，因此玩家需要时刻留意鬼的动作，准确判断它将使用的招式并作出相应对策。

因为噬魂状态会修复四肢，所以鬼千切・极建议留到这个时候使用。背部的角对打点低的武器来说比较难破，建议等它趴在地上时（飞扑之后，断腿都可以）再贴近发动鬼千切。




弱点属性

地

可破坏部位

脚×4、尾巴、牙（两根算一个）

噬魂状态修复部位

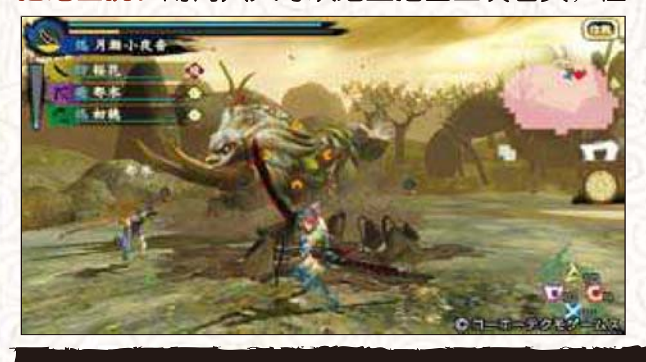
牙齿、尾巴，而且会变得更大



主要招式

前后腿踏地：前后脚连续踏地，一共踏7次，踩踏时方向会进行微调，后脚的伤害和范围比前脚小，而前脚最后一下的攻击力和范围比之前3下更高，它使用这招的时候基本无法进攻，只能攻击尾巴。

挖地上挑：用两只大牙从地上挖出三块石头，往



前呈扇形射出。挖地动作本身有吹飞攻击判定的，近战的时候要小心。破坏牙齿后它便无法挖出石头了。

爪击：跟风切一样的爪击，攻击前方和侧面扇形范围，预判到之后往后方回避即可。

铁山靠：预备动作极短的攻击招式，伤害不算特别高但是会将玩家打飞，可以说是近战最大的威胁。

噬魂状态



后空翻甩尾+回旋镖：使出一个后空翻并往前方射出一个大型的回旋镖，虽然只能攻击到前方，但是发动速度比较快，难以预判。

落雷：向天咆哮然后随机在玩家头上落雷，看到脚下发出紫光要立即躲开。

180°甩尾攻击：因为噬魂状态下尾巴会变粗壮，所以这招的威胁比较高。

石枪射击：往前方扇形方向射出多发岩石枪，石枪实际上是有微追向效果的，所以即使缝隙看上去很大，也有可能命中，被击中会陷入气绝状态。

甩牙攻击：伤害不高，但是能打退玩家，而且几乎瞬发，难以预判，跟甩尾攻击互补。

旋转飞跃攻击：往特定方向旋转飞跃攻击，必定连用两次，而且不像风切那样破坏了部位就不能用，因此要时刻小心。



讨伐要点

风切的强化版，行动模式也跟风切非常接近，但是招式判定比风切霸道得多，普通状态下的连续踏地让玩家几乎没有靠近的机会，正面进攻自然比较危险，侧面进攻也要小心瞬发的铁山靠。

进入噬魂状态之后，尾巴和牙齿会变大，更麻烦的是就算破坏掉也无法缩小它的攻击范围，各种近乎瞬发的攻击使得玩家难以接近。

武器推荐薙刀或太刀这种灵活的武器配迅魂，技能推荐空蝉强化・二段，这样可以更加安逸地进攻。通常打法是从斜后方或者背后攻击后腿，破坏腿部之后可以让其倒地并陷入较长时间的硬直，尽量把握这个时机重创它。弓箭之类的远程武器也同样推荐，但由于除了落雷之外大部分远程攻击都是向正前方使用的，一旦它正面朝向着我们就要赶紧逃跑。







牛头金刚

弱点属性
水、地
可破坏部位
角、手×2、脚、尾巴×2
噬魂状态修复部位
手×2、脚×2、尾巴



主要招式

左右踩踏：左右脚踩踏地面，踩踏位置会产生范围较大的火焰区域，踩到会被弹飞并陷入着火状态，净化腿部后可使其无法踩出火焰。

火焰甩尾：范围较大的甩尾攻击，方向必定是从左往右甩，因此往它左边翻滚即可。

挥棒五连击：判定是鬼的左前和右前方，脚下是安全地带，前4段站在鬼的正前方也是安全的（但不保证绝对安全），但第5下就要躲避了。站在背后反而可能被尾巴甩到而受伤。破坏了左手之后棒子会消失，它也无法再使用这招。

挥棒攻击：单一的挥棒攻击，跟五连击前4段一样，胯下和靠前一点的地方都是安全的，破坏了左手后无法使用。

拍打地面：用右手拍打地面并造成一个着火地带，火焰同样会维持一段时间，净化了右手之后虽然还会使用这招，但无法打出火焰。

当身技：做出防御动作并在身上产生力场，此时遭到攻击它会打飞身边的玩家。



噬魂状态

双手/后脚拍打：抬起身子拍打前方，后脚拍打则是跟双手拍打相似的动作，用手撑地抬起两只脚拍打地面，往四周躲开即可。

火焰扫射：前方扇形喷火扫射，距离远，范围极大，如果能躲到它背后或者两侧可以安全地攻击，如果来不及跑到安全地方，可以在火焰快扫过的时候利用翻滚的无敌时间躲过去，当然危险系数很高。

地面火焰：双手插进地面，然后不断两个两个地在地面放出多个黑色的移动圈，圈会快速移动到玩家脚下然后发生爆炸。圈移动速度比玩家奔跑还要快，而且还不止一个，要不断跑动，并在快被追上时翻滚躲开。

讨伐要点

狱炎魔的强化版，招式、行为模式和噬魂状态的变化几乎一样。手甲、太刀这类打点低的武器开始的时候要攻击脚部，此时踩踏攻击产生的火焰是玩家最大的威胁，因此要尽快破坏掉，哪怕只净化其中一只脚都会轻松很多，破坏脚部让其倒地之后用鬼千切（如果有）破坏掉左手，这样就能将它的威胁降到最低。踩踏的火焰对薙刀、双刀、锁镰这些可以空战的武器以及远程武器影响不大，建议优先破坏左手。

进入噬魂状态时因为会部位再生，因此鬼千切・极可以留到这个时候使用。位置较高的尾巴应该优先破坏。噬魂状态的牛鬼跟狱炎魔的区别不大，只是地面火焰召唤比起狱炎魔的封印魔阵可怕得多，可以空战的武器应尽量飞到空中，因为此时是比较好的进攻机会。



讨鬼传极







扈

弱点属性
火、地
可破坏部位
头、尾巴、翼×2、脚×2
噬魂状态修复部位
无



主要招式

俯冲攻击：空中的攻击招式之一，通常用于落地，被俯冲攻击打中除了会受伤之外还会陷入睡眠状态，如果同伴没来及时救援的话非常危险。俯冲攻击可以往两侧翻滚躲开。

跳跃下压：跟大魔缘一样的招式，原地跳起然后压到地上，对后方会产生直线冲击波，在它两侧或者前面可以无视冲击波给予追击。

风炮射击：嘴里吐出绿色的风炮向前射击。

翅膀旋转斩：判定范围比看上去的稍微大一点，可用翻滚拉开距离躲避。祸灵状态下会投出冰结液体。

翅膀三连斩：祸灵状态追加招式，会使用翅膀三连挥打攻击。前两下可以继续在它胯下攻击，第三下往它的背后翻滚即可。

水流爆炸：祸灵状态追加招式，预备动作是将身体蜷缩起来，而且就算攻击也不会马上有反应，让人以为是硬直状态，但之后会使出大范围的水属性爆炸让玩家防不胜防。如果发现它蜷缩起来的时候祸灵状态没结束，多半是在诱敌。

噬魂状态

风属性爪击二连：走近目标角色，双手先后使出从下斜往上的风属性爪击，范围不大但是伤害极高而且几乎瞬发，侧面攻击的时候会让人防不胜防，使用后有挑衅动作，可以马上追击。

四连跳踩：跟大魔缘一样的四连跳踩攻击，虽然会追着玩家踩，但是由于不会出现冰冻陷阱等追加效果，所以威胁其实很小。

挖地+冰柱：不停挖地在前方做出一个冰柱，此时攻击它背后即可。

扑打+龙卷风：短距离扑过来，被打中会产生跪地硬直，之后它会紧接放出龙卷风攻击，如果扑不到则不会释放龙卷风。



讨伐要点

大魔缘的改版，体型和行动模式跟大魔缘非常接近，但是不会整天在天上飞。所以难度其实相对更低一些。推荐武器同样是太刀，平时在两侧或者后方攻击它脚下，看到它张开翅膀准备跳起的时候往两侧移动躲开它下压的冲击波即可，如果飞到空中就用残心的红色刀伤将它打下来。进入噬魂状态之后要小心它的风属性爪击二连，所以建议从它背后攻击，或者从左边进攻，因为它是先挥动右爪的，看到出招的时候有足够时间回避。





弱点属性

水

可破坏部位

角、脚×4、尾巴×2

噬魂状态修复部位

脚×4、尾巴×2



主要招式

天罚：先做出一个向天咆哮的动作，然后从任意一名玩家头上落下光柱攻击，命中后会发生气绝，看到脚下发亮的时候马上躲开即可。

扑打：通常状态下的主要攻击方式，偶尔会扑打+甩尾，甩尾的判定是身体的左边，但是因为尾巴很长，所以判定的范围非常广，在他身后隔开一段距离都有可能被打中。

冲撞：通常状态的主要攻击之二，从侧面进攻不会有太大威胁。

甩尾：站在原地向后方连续甩尾，在它的两侧和前方都是安全地带，但还是因为尾巴长的原因，对后方的攻击范围很大。

旋转爪击：身体180° 顺时针旋转，爪子攻击身体右边同时尾巴甩左边。

二连拍打地面：进入祸灵状态的时候会使出的招式，抬起前腿拍打地面并造成冲击波，因为是连续两次，第二次会调整角度，躲开之后不要太快冲上去。

后空翻甩尾：祸灵状态后追加招式，升到空中并使出后空翻甩尾，对前方的攻击判定距离较长，但是两侧比较安全。

翻滚落地：祸灵状态追加招式，通常用来作为落地方式，因为会随机瞄准一位玩家撞过去而且伤害较高，一旦发现被它正对着要马上跑开。

噬魂状态

扇形火焰扫射：跟牛鬼、狱炎魔一样的前方火焰扫射，在它前方很危险，但是在背后和两侧可以安全输出。

翻跟斗拍打：发动前会有一个蓄力动作，之后往前方翻一个跟斗并使出大威力的拍打攻击，伤害很高，事先跑到两侧、背后，或者它扑过来的一瞬间翻滚都能躲过。

甩尾+火球：普通状态的甩尾攻击强化版，发动前有个蓄力动作，甩尾的时候会放出两个缓慢降落并且带诱导效果的火球。因此不要以为这招是破绽而放松了对火球的警惕。不过净化了它的尾巴后它便甩不出火球了，下同。

旋转扫尾+火球：360° 尾巴横扫，并且向四周甩出火球，范围超广，但是在贴近的距离下（不能有身体接触）反而是安全的。

旋风扫尾式落地：在空中的另一种落地方式，动作跟旋转扫尾类似，但是会不停地旋转，同时往四周散射出火球，同样是在近距离反而更加安全。



讨伐要点

本作的封面鬼（有人事先猜到这玩意就是天狐了么）。忌速火比较喜欢跳到空中攻击，因此武器推荐用太刀，用残心的红色刀伤可以有效将它打下来并造成长时间硬直。通常状态下因为它的攻击判定大多在左边，因此建议站在它身体的右侧攻击后腿，这样基本上可以无视除了旋转爪击以外的招式，同时要注意别贴太近，否则有可能会被它使用冲撞的时候被碰到。

进入噬魂状态之后很多普通攻击都会附加爆炸效果，而且有不少威胁挺高的新招式。建议用鬼千切·极优先拆掉两条尾巴，这样可以大幅降低它的威胁。忌速火的威胁依然是中距离大于近距离，因此建议想办法拉近距离用影残心打出红色刀伤，然后等它跳到空中的时候解放残心打下来，之后趁机会输出，破坏它的部位。破坏脚部之后可以让它陷入倒地硬直，这时可以抓紧机会进攻。




何地彼方

弱点属性
无

可破坏部位
角×2、手×2、脚×2、触手×2

噬魂状态修复部位
触手×2





主要招式

踩踏：用背部触手撑起身体踩踏地面，判定在脚下，动作比较慢，但是范围很大。

眼部光束扫射：趴下身子从眼睛射出红色的直线光束，射击的时候身体会移动和旋转，范围超大，而且因为有位移的关系，就算近战也有可能被扫到，要观察它移动的方向来回避。

触手射线：背部的触手伸到前方射出黄色的直线光束，身体不会移动或改变方向，威胁较小，但是要注意它倒下的时候，也有可能使出这招偷袭，一旦被打中会陷入封印状态。

光球射击：用两根触手在身体周围射出光球，判定范围是身边的位置，脚下是安全的。

光球投掷：从触手射出两个光球，落地过程有微追向性，落地爆炸后会产生小型龙卷风。

对地二连拳：前方对地面使出二连拳攻击，攻击它腿部的时候威胁不大。

噬魂状态

光束散射：蓄力后往前方扇形射出大量的光束，发射的时候还会修正身体的方向，对前方威胁巨大，要趁它蓄力的时候快速跑到它脚下去。

石柱召唤：将两根触手插到里去，然后从玩家脚下连续召唤出石柱，要持续跑动才能躲开。另外，发动这招的时候它头部会俯下来，此时近战武器可以想办法破坏头上的角。

旋转攻击：原地旋转，攻击判定是触手的位置，因为噬魂状态下主要攻击的部位是触手，所以要特别小心这招。

触手五连拳：落地然后用触手五连拳击，最后一击是劈下，判定很差的招式，前4下靠近之后很难打中，最后一下要尽量躲到它背后。

砸击地面：用拳头攻击前方地面，攻击腿部的时候要小心这招。



讨伐要点

本作主线剧情的最终BOSS，虽然体型庞大且行动缓慢，但是攻击的伤害高、范围大，因此威胁还是挺高的。通常情况下近战武器可以在它脚下攻击腿部，这样可以无视掉大部分的攻击，但是要注意踩踏，因为范围大的原因如果没看到它的预备动作并应对，要逃脱很难。建议在腿部攻击一轮之后稍微拉开点距离回复一下气力，然后再进攻，这样稍微降低这招的威胁。

BOSS进入噬魂状态频率较高。噬魂状态下，它会用触手支撑地面，将整个身体撑起来。打点低的武器只能攻击触手部位，长枪可以去攻击腿部，不过无论攻击那里都有必须注意的招式。这个BOSS最难破坏的是头部的角，因为角有两个，而且BOSS的身材比较高，就连太刀的鬼千切・极都砍不到头，如果鬼千切不是射击系的话很难打中。不过可以在抓住他倒地、或者发动石柱召唤的时候破坏。背后的两根触手全部破坏之后噬魂状态会解除，但再次进入噬魂状态会再生，因此建议先保留一根将其他能破坏的部位都拆掉，等它快死的时候就拆掉另外一根并迅速击杀。



奖杯列表

奖杯名称	奖杯种类	获得方法
极めしモノノフ	白金	取得其他所有奖杯
北の“鬼”讨つモノノフ	铜杯	完成第八章
行きて归りし者	铜杯	完成第九章
百鬼夜行の讨ち手	铜杯	完成第十章
死地を行く者	铜杯	完成第十一章
年を结びし英雄	铜杯	完成第十二章
英雄の首人	银杯	完成全部章节
猛き益荒男	铜杯	完成进行度十二
极めし英杰	银杯	完成进行度十七
英灵の担い手	铜杯	将任意一个御魂升到Lv12
英灵の救世主	金杯	取得全部御魂
无限なる战功	铜杯	无限讨伐任务达成10连杀
无限なる荣光	银杯	无限讨伐任务达成30连杀
防人の监	铜杯	完成一次紧急任务
金眼四ツ目の鬼神	金杯	完成所有任务
众望の仕事人	银杯	完成所有依赖
“鬼”を讨つ者	银杯	全部类型的鬼都讨伐一遍
快刀乱麻	铜杯	将任意武器升到最高级
武具爱の猛者	铜杯	获得100种武器
岩通す一念	银杯	获得任一种类的全部武器
金刚不坏	铜杯	将任意一件防具锻炼到最高级
防具爱の巧者	铜杯	获得200种防具
破坏入门	铜杯	首次破坏鬼的部位
破坏の名人	铜杯	破坏一大型鬼的所有部位
破坏天帝	银杯	破坏次数达到1000次
极めし绊の力	铜杯	用鬼千切・极攻击大型鬼
散り际の美	铜杯	用鬼千切・极作为终结技击杀大型鬼
武器一筋	铜杯	使用任一武器出击100次
战技一彻	铜杯	使用任一战斗风格出击100次
收集の“鬼”	银杯	完成笔记（手帐）中所有项目
箪笥王	铜杯	将武器箱子和收纳箱子的容量提升到最大
神木の福音	铜杯	将神木升级到最高
头领见习い	铜杯	派遣别动队10次
气高く清き钢	铜杯	从神木处获得魂钢
溢れる想い	铜杯	与任一NPC好感度提升到最高
天赋の求心力	银杯	与所有NPC好感度提升到最高
禊场绅士	铜杯	邀请同伴一起去禊场泡澡
爱のムチ	铜杯	同伴陷入气绝状态时打醒他10次
爱の祈り	铜杯	用鬼祓救活倒下的同伴30次
异界だキュイ!	铜杯	在战场上与天狐相遇
满腹だキュイ!	银杯	给天狐喂食10次
救援だキュイ!	铜杯	倒下的时候被天狐救活
钝らぬ孤高の刃	铜杯	不带同伴出战，打倒极级的忌速火
战友と步む者	铜杯	联机跟其他玩家讨伐一次大型鬼
暴走モノノフ	铜杯	不对任何部位进行净化打倒任意一只大型鬼（无限讨伐任务不算）
风よりも疾く	铜杯	5分钟内击杀极级的风切（无限讨伐任务不算）
求道者	铜杯	不带同伴、不穿防具、不装备御魂打倒任意上位大型鬼（无限讨伐任务不算）
死地驱ける武者	铜杯	不穿防具，不带NPC同伴击杀极级的崩山（无限讨伐任务不算）
真なる王	银杯	不带同伴、不穿防具击杀极级常夜王（无限讨伐任务不算）
谁もが通る道	铜杯	鬼千切・极挥空

玩后感

以一部资料篇来说，《讨鬼传 极》新增的内容真的非常厚道，光新要素的内容就已经差不多抵得上前作了。但是厚道的同时，前作一些让人遗憾的地方还是没有得到改善，比如后期任务重复度高，缺乏新意。虽说后期的乐趣主要是在于研究各种御魂的配合，研究各种丰富多样的打法，但是也仅仅局限于此。就好像一款美味的大餐，吃一两顿让人可口，但整天吃还是会腻的。而且进度十七最后也没有隐藏怪，使得游戏缺少了一点能让人坚持打到最后的动力。其实，如果加入一些类似《MH》中的“老山龙”那样，有特定的讨伐流程，并且让人感觉气势磅礴的战斗进行调剂一下，说不定能缓解这种感觉。只可惜，这些内容都只能等到下一作了。希望下一作到来的时候，Koei Tecmo能给我们带来更多新意，以及更好的游玩体验吧。这也是广大拿着PSV的共斗游戏爱好者所期待的。





本作发售已经了一段时间了，不知道各位咎人的贡献活动都得顺利吗？有没有为自己所属的势力尽一份力呢？这次的研究主要带来的是特殊任务的要点，好，废话不多说了，Let's 贡献。

PSV	动作・狩猎	ACT
自由战争		
フリーダムウォーズ		
SCEJA	日版	2014 年 6 月 26 日
1 ~ 8 人	6264 日元	对应 PSV TV
相关报道：Vol.224、Vol.225		

特殊任务

特殊任务分为天罚、协泛者夺还任务和配信任务，满足了一定的条件才会发生，触发后需要先到“贡献案内申请”菜单的“特殊ボランティア参加申请”处登录了该任务后才能接取，任务完成后就会消失，需要再次登录才能接取，每种任务的详细如下。

天罚：天罚分为离线和联线两种，无论哪种在特殊任务里都是以1打头，后缀为“○○同盟天罚”，○○为自己所属的势力名称，发生时据点的游戏画面会泛红，同时房间的大屏幕还有天罚的提示。离线天罚的出现条件目前还不明，比较随机；联线的是和自己所属的势力有关的大规模天罚，只要势力的平均上缴 GDPP 在一定值以上，该势力在特定期间就会发生天罚，具体所需数值和发生期间可以参照“贡献案内申请”菜单的“ロウストリートジャーナル”项目。

协泛者夺还任务：当自己的协泛者在任务中被其他势力抓走后，就会发行以2打头的协泛者夺还任务，具体是哪种为随机，任务目的都为击倒目标的掠夺者，所以下面的任务要点里就不赘述了。

配信任务：配信任务在特殊任务里以3打头，按日期配信，除了周一外每天都有，具体可参考下表。另外周六日还有名为“休日促进运动”的活动，会配信和平时不同的任务。

配信任务表

日期	任务名
星期二	サ306号作战：目标排除
	サ309号作战：市民夺还
星期三	プ303号作战：目标排除
	シ308号作战：市民夺还
星期四	サ304号作战：目标排除
	ジ310号作战：市民夺还
星期五	サ306号作战：目标排除
	サ309号作战：市民夺还
星期六	プ303号作战：目标排除
	シ308号作战：市民夺还
星期日	サ304号作战：目标排除
	ジ310号作战：市民夺还

ロ 100 号作战：○○同盟天罚

胜利条件	回收3名市民
继战力	5
任务时间	30：00
减刑年数	10000年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	CNT补强材：高硬度×2
5★	合成グラファイト：高纯度×2
4★	Will'Oエンジン：S型Ⅱ×2
3★	中央集积回路：S型中性能×2
2★	ブースタ：S型中性能×4
1★	マニュピレータ：S型中精度×4

任务要点 天罚里还算简单的任务，把搬运市民的任务交给 NPC 同伴，自己专心阻止敌人的搬运，注意同场还有一架蜘蛛型天狱掠夺者，无视即可。

シ 101 号作战：○○同盟天罚

胜利条件	回收 1 名市民
继战力	5
任务时间	30 ： 00
减刑年数	10000 年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	Will'O 磁性流体：高纯度 ×2
5★	超电导废コイル：高精度 ×2
4★	Will'O 纤维：αT 型中浓度 ×1
3★	强化ヘッドギア：αT 型中硬度 ×2
2★	ダンパ－：T 型中制动 ×2
1★	Will'O 磁性流体：T 型Ⅱ ×3

任务要点 要夺回的市民在坐标 A2 的老虎型天狱掠夺者身上，而坐标 E2 还有一只，由于将这只消灭后还会在相同位置增援一样的，大可不必执着于消灭，让同伴 NPC 负责牵制，自己和协泛者负责解救市民。关着市民的老虎型 HP 很多，想省功夫可以专心攻击手臂或翅膀，当把手臂或翅膀破坏后其会陷入坐姿的硬直，这时可直接破坏鸟笼救出市民。另外注意搬运市民时要多走建筑物之间的小道，减少被掠夺者追击的风险。

シ 102 号作战：○○同盟天罚

胜利条件	回收 1 名市民
继战力	5
任务时间	30 ： 00
减刑年数	10000 年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	コ－ヘナイト ×2
5★	ロンズデイライト ×2
4★	炭素钢：αS 型低纯度 ×1
3★	中央集积回路：S 型中性能 ×2
2★	マニュピレ－タ：αS 型低精度 ×2
1★	Will'O 纤维：S 型中浓度 ×3

任务要点 和任务 101 一样，这个任务也只需救出市民就能过关，无需和掠夺者缠斗。市民在地图左上方的蜘蛛型天狱掠夺者身上，先用捕缚型荆棘的二段蓄力让它老实，然后就集中火力攻击鸟笼营救市民，搬运时记得沿着建筑物的边沿位置走，这样就算被追击也不容易被打中。



プ 103 号作战：○○同盟天罚

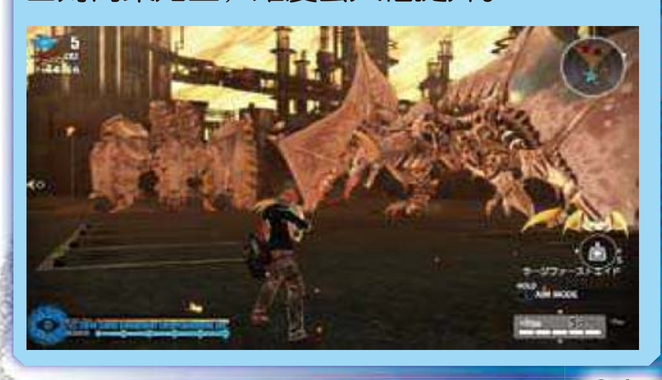
胜利条件	击破 α－コウシン和 α－パラドクサ
继战力	5
任务时间	45 ： 00
减刑年数	10000 年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	イオン电导炭素薄膜：高强度 ×2
5★	天然グラファイト：高纯度 ×2
4★	修复モジュ－ル：αT 型Ⅰ ×1
3★	Will'O 装甲：αS 型低强度 ×1
2★	筋纤维：αT 型低伸缩 ×3
1★	Will'O 磁性流体：αS 型Ⅰ ×3

任务要点 这个任务除了有作为目标的改良老虎型和改良蜘蛛型，还有不少装备了防御类荆棘的杂兵，非常难缠，战斗时要多多注意处理。两个掠夺者建议先打蜘蛛型，战斗时尽量保持在地图右下角，这样比较不容易让老虎型发现，从而做到逐个击破。如果还是不放心，也可以把蜘蛛型引到我方初始位置的地方来打。只要击破一只后，另一只就不成问题了。

プ 104 号作战：○○同盟天罚

胜利条件	击破 α－ディオ－ネ和 α－パラドクサ
继战力	5
任务时间	45 ： 00
减刑年数	10000 年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	金属炭素材：高纯度 ×2
5★	Will'O 骨格：αD 型中硬度 ×2
4★	强化皮膜：αD 型低密度 ×2
3★	强化バ－ニア：αD 型低推力 ×2
2★	Will'O 纤维：αS 型低浓度 ×2
1★	Will'O 磁性流体：αS 型Ⅰ ×3

任务要点 虽然两个目标一开始都在场，不过只要击破任意一架，就会有一架新的改良龙型天狱掠夺者补充进来，所以最好是先打龙型，否则先打蜘蛛型的话最后就得面对两架龙型，难度会大幅提升。



自由战争



プ 105 号作战：〇〇同盟天罚

胜利条件	击破コウシン和 α－コウシン
继战力	5
任务时间	25 ： 00
减刑年数	10000 年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	コ－ヘナイト ×2
5★	天然组织：T 型中密度 ×2
4★	天然组织：T 型低密度 ×2
3★	ダンパ－：T 型低制动 ×2
2★	Will'O 槽：简易近接丁型 ×3
1★	装甲：简易近接丁型 ×3

任务要点 老虎型为击破一个后再出现下一个，没有太大的难点，惟一要注意的是击破第一只后还会有用长枪的杂兵增援，长枪的冲刺攻击有很大的干扰性，要优先解决。

プ 106 号作战：〇〇同盟天罚

胜利条件	击破 α－パラドクサ
继战力	5
任务时间	45 ： 00
减刑年数	10000 年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	CNT 补强材：高硬度 ×2
5★	Will'O エンジン：αS 型 Ⅱ ×2
4★	ポリマ－：T 型 Ⅱ ×2
3★	复合センサ：T 型中感度 ×2
2★	炭素钢：αS 型中纯度 ×2
1★	Will'O 纤维：αS 型中浓度 ×2

任务要点 要先打完两架老虎型后，作为目标的改良蜘蛛型才会出现，同时还有一架普通型和若干杂兵。这个任务的地图很小，基本没什么旋回的余地，不妨利用高台进行射击战，不过要注意远程攻击和杂兵。

サ 107 号作战：〇〇同盟天罚

胜利条件	回收 3 名市民
继战力	5
任务时间	30 ： 00
减刑年数	10000 年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	ウィルオナイト：高纯度 ×2
5★	复合センサ：泛用丁型 ×2
4★	Will'O エンジン：泛用丁型 ×3
3★	腕部强化纤维：泛用丁型 ×3
2★	头部装甲：输送丁型 ×3
1★	Will'O 纤维：输送丁型 ×3

任务要点 一开始的两名市民分别在龙型天狱掠夺者身上和输送贰脚脚边，最好先用荆棘快速移动救输送贰脚脚边那个，否则他被抓住的话要再救出就很难了。回收了一名市民后带着第三名市民的泛用四脚出现，也就是说有三架大型掠夺者在场，可以先把贰脚或四脚解决，以减少干扰，然后再回收剩余的市民。



サ 108 号作战：〇〇同盟天罚

胜利条件	回收 5 名市民
继战力	5
任务时间	25 ： 00
减刑年数	10000 年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	天然グラファイト：高纯度 ×2
5★	炭素钢：αS 型中纯度 ×2
4★	Will'O 纤维：αS 型中浓度 ×2
3★	强化ヘッドギア：αT 型中硬度 ×2
2★	Will'O 槽：简易输送丁型 ×5
1★	装甲：简易输送丁型 ×5

任务要点 一开始的 4 名市民分别在老虎型、蜘蛛型和两架简易输送型身上，由于任务时间很短，最好以破坏鸟笼回收市民优先，不用太执着于击倒两个天狱掠夺者，而且即使击破，当回收了两名市民后，大型掠夺者只要被击破就会补充新的，打了也是白打。当回收完开始的 4 名市民后，地图上会再追加两架装着市民的简易运输型，把其中一个市民回收就能过关。

サ 109 号作战：〇〇同盟天罚

胜利条件	回收 3 名市民
继战力	5
任务时间	25 ： 00
减刑年数	10000 年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	ガラスカ－ボン：高纯度 ×2
5★	Will'O 合金：D 型中浓度 ×2
4★	炭素钢：S 型中纯度 ×2
3★	筋纤维：T 型中伸缩 ×2
2★	Will'O 槽：简易机动丁型 ×5
1★	装甲：简易机动丁型 ×5

任务要点 3 名市民分别在龙型、老虎型和简易输送型身上，先把比较简单的老虎型和简易输送型身上的市民回收，最后再解决龙型身上的那个，注意两架大型掠夺者只要击破一架，就会有一架蜘蛛型补充。



特 300 号作战：目标排除

胜利条件	击破オルタトウルム
继战力	5
任务时间	45 ： 00
减刑年数	5000 年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	耐热表面硬化装甲：泛用丙型 ×2
5★	耐电表面硬化装甲：泛用丙型 ×2
4★	耐冷表面硬化装甲：泛用丙型 ×2
3★	Will'O 合金：αC 型低硬度 ×2
2★	修复モジュ－ル：αC 型Ⅰ ×3
1★	荆状金属合板：αC 型低硬度 ×3

任务要点 这个任务需要先排除了两架泛用贰脚以及接着的一架老虎型天狱掠夺者之后，目标的**オルタトウルム**才会出现。**オルタトウルム**是最终 BOSS 的加强版，攻击方法差不多，不过 HP 更多，记得带上フラッシュ G，以便迅速清理触锁。



サ 301 号作战：目标排除

胜利条件	击破 α－ディオ－ネ
继战力	5
任务时间	45 ： 00
减刑年数	5000 年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	CNT 废回路：高集积度 ×2
5★	ダイアカ－ボン：高硬度 ×2
4★	ダンパ－：αD 型低制动 ×2
3★	Will'O 合金：D 型低浓度 ×2
2★	Will'O 磁性流体：αD 型Ⅰ ×3
1★	Will'O 纤维：D 型低浓度 ×3

任务要点 依次打ディオ－ネ和 α－ディオ－ネ的任务，α－ディオ－ネ有护罩，推荐先用 2 段蓄力拘束后将护罩破坏掉再打，另外场上时不时出现的杂兵也是不小的威胁，记得对 NPC 同伴下达“对人重视”指令清理。

サ 302 号作战：目标排除

胜利条件	击破 3 架模倣型 愤怒の烈火
继战力	5
任务时间	45 ： 00
减刑年数	5000 年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	多层 CNT 装甲端材：高密度 ×2
5★	废ケ－ブル：高精度 ×2
4★	头部强化纤维：RR 乙型 ×2
3★	三次元复合センサ：RR 甲型 ×2
2★	Will'O 纤维：RR 乙型 ×3
1★	人工筋纤维：RR 甲型 ×3

任务要点 要击破的レッドレイジ并不是一起出现的，一开始只有一架，不过同时还有一架炮击四脚在场，由于不是击破目标，这架炮击四脚打不打都可以，打了可以减少一些干扰。第二架レッドレイジ于第一架被击破后出现，第二架出现后再经过一段时间第三架出现，只要集中火力把第二架解决，第三架也不是问题了。





サ 303 号作战：目标排除

胜利条件	击破 2 架オルタトウルム
继战力	5
任务时间	45 ： 00
减刑年数	5000 年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	金属炭素材：高纯度 ×2
5★	ガラスカ－ボン：高纯度 ×2
4★	压缩タ－ビン：C 型 Ⅱ ×2
3★	荆状金属合板：C 型中硬度 ×2
2★	Will'O フレ－ム：C 型 Ⅱ ×2
1★	强化装甲：S 型中硬度 ×2

任务要点 开始的两架蜘蛛型天狱掠夺者和若干杂兵都不成问题，这个任务难点在于最后作为目标的两架最终 BOSS 改良型，一定要下达“集中攻击”指令和 NPC 同伴集火一架，另一架先放着不管，否则两架都打到半死的话场上会有大量的触锁，我方基本无法还手，等消灭了一架后就好打很多了。

サ 304 号作战：目标排除

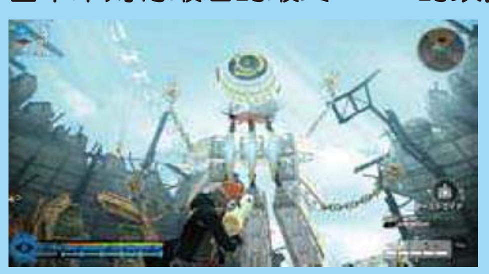
胜利条件	击破 2 架 α－デイオ－ネ
继战力	5
任务时间	45 ： 00
减刑年数	10000 年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	ウィルオナイト：高纯度 ×2
5★	导电性高分子素子：黑色 ×2
4★	修复モジュ－ル：αD 型 Ⅱ ×2
3★	Will'O 骨格：αD 型中硬度 ×2
2★	强化バ－ニア：αD 型中推力 ×3
1★	Will'O 纤维：αD 型中浓度 ×3

任务要点 难度不低的一个任务，一开始要对付一架龙型天狱掠夺者，消灭后还要同时对付两架改良龙型掠夺者，这还不止，战场上还会不时出现杂兵，务必对 NPC 同伴下达“对人重视”指令，让他们负责杂兵，以减少骚扰。最后打两只改良版的时候，可以和 NPC 同伴分散开来一边对付一只，这样压力会小不少。

サ 305 号作战：目标排除

胜利条件	击破 αC 型 眩耀
继战力	5
任务时间	45 ： 00
减刑年数	5000 年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	凝缩タ－ビン：αC 型 Ⅰ ×2
5★	强化装甲：αC 型低硬度 ×2
4★	修复モジュ－ル：αC 型 Ⅰ ×2
3★	人工发动机：泛用丙型 ×3
2★	Will'O 槽：简易装甲丁型 ×5
1★	装甲：简易装甲丁型 ×5

任务要点 一开始需要先对付 4 波杂兵，注意先打威胁较大的人型敌人。接着是两条触锁和两架泛用贰脚，触锁用荆棘拉下来后集中攻击头部很快能击破，フラッシュ G 留下来对付最后的最终 BOSS 的改良版。



サ 306 号作战：目标排除

胜利条件	击破简易机动型 丁
继战力	5
任务时间	30 ： 00
减刑年数	5000 年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	掌部强化纤维：RR 乙型 ×2
5★	腕部强化纤维：RR 乙型 ×2
4★	マニュピレ－タ：泛用丁型 ×3
3★	マニュピレ－タ：泛用丙型 ×3
2★	Will'O エンジン：泛用丁型 ×3
1★	Will'O エンジン：泛用丙型 ×3

任务要点 一开始的敌人为レッドレイジ、泛用贰脚和若干杂兵，把泛用贰脚击破两次后，作为目标的简易机动型 丁登场，一同出现的还有两架泛用贰脚。另外要注意目标的简易机动型丁比一般的HP要多不少，击破得花一定的工夫。



サ 307 号作战：目标排除

胜利条件	击破 αC 型 眩耀
继战力	5
任务时间	45 ： 00
减刑年数	5000 年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	金属炭素材：高纯度 ×2
5★	ガラスカ－ボン：高纯度 ×2
4★	压缩タ－ビン：C 型Ⅱ ×2
3★	荆状金属合板：C 型中硬度 ×2
2★	Will'O フレ－ム：C 型Ⅱ ×2
1★	强化装甲：S 型中硬度 ×2

任务要点 敌人一共有三波，第一波是三架老虎型天狱掠夺者，打完后是第二波的两架蜘蛛型天狱掠夺者，最后一波才是任务目标的两架最终 BOSS 改良型，不过由于不是一起出现，把第一架的 HP 削减到一定程度后才会出现第二架，所以难度并不高，正常攻略即可。



サ 309 号作战：市民夺还

胜利条件	回收 3 名市民
继战力	5
任务时间	35 ： 00
减刑年数	5000 年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	天然纤维：T 型中密度 ×2
5★	复合センサ：T 型中感度 ×2
4★	ヘツドギア：T 型中硬度 ×2
3★	Will'O 纤维：泛用丁型 ×3
2★	强化外骨格：泛用丁型 ×3
1★	腕部强化纤维：泛用丁型 ×3

任务要点 这个任务的市民都在老虎型天狱掠夺者身上，开始只有一架，当击破后出现另外两架。要注意场上还有一架泛用四脚，它的实力非常强，如果拿它没办法的话，可以把它的外挂装备破坏掉后晾在一边，集中火力对付老虎型解救市民就好了，还有切记市民救出来后要尽快搬运，否则被泛用四脚关起来的话，再要救出来就没那么简单了。



サ 308 号作战：市民夺还

胜利条件	回收 5 名市民
继战力	5
任务时间	30 ： 00
减刑年数	5000 年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	压缩タ－ビン：S 型Ⅱ ×2
5★	Will'O エンジン：S 型Ⅱ ×2
4★	复合センサ：泛用丁型 ×2
3★	人工ダンパ－：贰脚丁型 ×3
2★	强化纤维：贰脚丙型 ×3
1★	Will'O 纤维：输送丙型 ×3

任务要点 这关需要回收 5 名市民，头两名分别在蜘蛛型天狱掠夺者身上和泛用贰脚旁，蜘蛛型身上可以先不用管，因为开场没多久另一名就会被泛用贰脚捕获，得先把他解救出来，否则泛用型身上显示的时间倒数结束会导致 Game Over。每回收一个市民后接下来的市民就会出现，同样是先把这些新出现的回收，最后再解救蜘蛛型身上那个，免得顾此失彼。

ジ 310 号作战：市民夺还

胜利条件	回收 5 名市民
继战力	5
任务时间	30 ： 00
减刑年数	5000 年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	复合センサ：泛用丁型 ×2
5★	Will'O エンジン：泛用丁型 ×2
4★	人工ダンパ－：贰脚丁型 ×3
3★	强化纤维：贰脚丁型 ×3
2★	Will'O 槽：简易输送型丁型 ×5
1★	装甲：简易输送型丁型 ×5

任务要点 敌人的初始配置为一架泛用贰脚和两架输送贰脚，每个身上都有 1 名市民，最好让同伴和自己一起行动，慢慢推进逐个击破。如果不慎招惹到了其他的目标，变成混战，就先破坏掉掠夺者的外挂装备，减少它们的远程攻击手段，然后躲在楼梯上方或建筑物的外沿射击，这样会比较安全。回收了 2 名市民后，增援的简易输送型带着剩余的 2 名市民登场。

掌机市场扫描

栏目主持：乌冬



New 3DS的公布无疑是最近掌机市场上的一颗重磅炸弹。任天堂在之前毫无预警的情况下，在即将展开年末软件强力攻势的时候，将新型号主机华丽地呈现在了玩家和商家们面前，一直持币观望的玩家算是守得云开见月明了。之所以会这么说，是因为新主机方方面面的进化实在是太完美了，之前掌机的型号更迭还多少留有着老版机并非一无是处的情面，但是New 3DS却是以决定版的姿态完美呈现，从外观到性能，再到史无前例的“部分新作将会只对应新版主机”条款的出现，丝毫没有给之前购机的玩家留下任何回旋的余地，当然，从另一个方面来说，倒是也替玩家们去除了纠结之苦，对于新主机，大家只有买买买这一个选择了。

对于商家来说，也是颇为头痛，如今在新主机即将发售之前，老版本的3DS LL已经跌破了1000元，甚至一些收购二手机的贩子都放话出来暂时不收3DS，要等到新主机发售后重新调整收购价，市场的恐慌程度由此可见一斑。这里可以肯定地告诉玩家的是：无论购机时商家给出怎样的优惠，都认准了只买新版机，没有商量的余地，否则只会有无尽的后悔。另外，相信大部分已经拥有3DS的玩家都会陆续更换新主机，对于旧主机的处理方式可以考虑自己身边同样不富裕的基友，打个对折转让的话大家还是朋友，不然就只剩下“甩给亲戚家的熊孩子”、“留一个任地狱为富不仁的证据”和“自己与自己孤独地联机度过又一个圣战日”这样的选择了。顺便提醒的是如果要在新主机上沿用自己之前的DLC，那么最好把旧主机留到新机购入后，通过Wi-Fi传递比较快一些，也省得重新下载了。

PSV方面就没有这么一惊一乍的了，浅白粉色的公布跟没公布没两样，早就已经不是那个“人家是女孩子，喜欢粉色的小V啦”的年代了，粉色的3DS LL就是所有颜色中销量最差的，经常参加聚会的玩家也会发现用这个颜色的真的很少。价格方面PSV变动不大，在1150元到1200元左右，在必然大热的《闪之轨迹2》之后PSV也会暂时沉寂两个月避一避海啸去也。





今年的夏天似乎不是特别的热，大概是过云雨来得比较勤快，而且大多是下午才下，所以晚上一点都不闷，特别是中秋过后，能明显感受到丝丝的凉意，对于南方的同学们来说，才9月就能享受到秋风，已经是很多年前的事情了，四大火炉之一的上海也表示今年确实凉快了不少。

今年的TGS似乎也不是特别的热，有惊喜但不多，除了和任天堂交情甚好的Capcom主打3DS游戏以外，其他几乎是PS4专场。PSV各种大作基本都在圣诞前后，厂商们该公布的都已经在TGS之前各自的发布会上公布了，最让人感到以外的大概就是传说中拖了很多年的《最终幻想13ⅩⅢ-V》终于改头换面变成了《最终幻想XV》，希望这次手游大厂能多在系统上下点功夫，别再那么华而不实了。

广州电玩市场行情方面，暑假过后来往于电玩店的大小朋友们也少了很多，为了保持营业额，店家实际上是以更低价出货的，前提是购买者要会讲价。PSV-2000最近报1150元（港版）和1120元（日版），而依然在清仓的PSV-1000则报950元；PSV TV报380元，跌破400元了，自从PS4可以输出画面到PSV上玩以后，这个产品的地位就变得更加的尴尬，不过既然这么便宜，买个来过下瘾也未尝不可的；记忆卡8/16/32/64G分别报105元/190元/320元/480元，变化不大。

任天堂今年真是大招频发，突然扔了个New 3DS出来把大伙都吓了个半死，这个新机也是分大小两种型号，但和以往不同的是，小机的外壳是可以替换的，这点和很多智能手机一样。而大机则是走老人机的路线，虽然不能换壳，但有各种限定机，可谓各有特色吧，反正周边商们又可以大捞一笔了。现在日本各大在线商城的New 3DS周边已经开始刷屏，可以想象10月11日又是一个腥风血雨的日子。

本辑3DS LL的报价并未受到New 3DS公布的影响，依然坚挺，不过New 3DS正式发售后就难讲了，大概有望会掉到1000元以下，而对于New 3DS，首发预计会在14XX（小机）到18XX（大机）之间，《怪物猎人4 G》同捆限定大概会去到2500元，现在的奸商还是比较务实的，炒也不会象以前一样大炒特炒。



各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（日版）	3DS LL（4.5）	3DS LL（4.5以上）	2DS	PSP-3000	MSD(8G)	MSD（16G）	MSD（32G）
广州	打机王	—	—	1140	—	780	40	60	95
北京	绿洲电玩	—	1380	1050	900	800	70	100	170
江苏苏州	哇靠电玩	990	1390	1090	990	790	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	—	1350	1150	—	660	60	80	110
安徽合肥	大拇指电玩	1100	1450	1180	900	750	75	95	150
广西南宁	光派电玩	1150	1450	1150	—	800	80	120	200

PSV主机与相关周边

城市	提供者	PSV-1000 Wi-Fi版	PSV-2000	PSV TV（普通版）	PSV记忆卡 (4G)	PSV记忆卡 (8G)	PSV记忆卡 (16G)	PSV记忆卡 (32G)	PSV记忆卡 (64G)
广州	打机王	950	1150	380	—	105	190	320	490
北京	绿洲电玩	900	1180	350	90	150	260	380	500
江苏苏州	哇靠电玩	990	1190	290	90	150	250	370	560
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	890	1180	400	80	110	210	370	490
安徽合肥	大拇指电玩	1080	1260	360	85	120	195	330	480
广西南宁	光派电玩	—	1220	480	—	150	240	380	550

下崽工房

DOWNLOAD

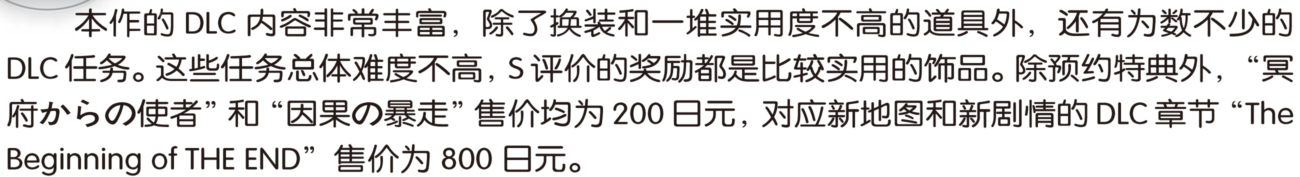
网罗热门游戏的DLC情报 



PSV

失落次元

◆S・RPG◆Furyu◆日版◆2014年8月7日



本作的DLC内容非常丰富，除了换装和一堆实用度不高的道具外，还有为数不少的DLC任务。这些任务总体难度不高，S评价的奖励都是比较实用的饰品。除预约特典外，“冥府からの使者”和“因果の暴走”售价均为200日元，对应新地图和新剧情的DLC章节“The Beginning of THE END”售价为800日元。

DLC任务

崩坏の序章① 尖兵との遭遇

难度	★
开启条件	预约特典
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	4回合内过关

战法要点

非常简单的一关，敌人数量少且S评价所需回合数非常充足，可视为送钱、送经验和送道具的奖励关卡。



崩坏の序章② 桥梁の挟击

难度	★★★
开启条件	预约特典、到达第2阶层
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	3回合内过关

战法要点

开局时我方全员被困在桥中央，敌人则散布在左右两侧形成包夹之势，好在敌人之间距离较远，只要不是冲得太快就不用担心被对方援护攻击，3个回合足够清场了。

冥府からの使者① 手荒い欢迎

难度	★★★
开启条件	付费下载追加任务包“冥府からの使者”
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	4回合内过关

战法要点

开场时我方全员处于被敌人包围的不利状态，一定不能分散兵力各自作战，否则会被不断聚拢的敌人利用援护攻击打成筛子。建议选择往地图右下突围顺便拿掉场景道具，之后可以守在路口等敌人聚团后再用大范围技能灭杀。



冥府からの使者② 分断

难度	★★★★
开启条件	付费下载追加任务包“冥府からの使者”、到达第 2 阶层
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S 评价条件	5 回合内过关

战法要点

开场时我方队员比较分散，全员可朝着地图右上方向移动，沿途顺便清理拦路的敌人。等全员会合后再分兵对付下方和左侧不断来袭的敌兵。由于敌人不会爬梯子，因此己方队员可以在梯子附近作战，感觉不敌就立即上高台。



冥府からの使者③ 炎狱

难度	★★★★
开启条件	付费下载追加任务包“冥府からの使者”、到达第 3 阶层
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S 评价条件	5 回合内过关

战法要点

难度较高的一关，两拨队员被分开的距离较远，如果队伍中有**ナギ**和**アキト**这两名无视地形的队员在的话，可以放置在 1 ～ 3 号位，开场后直接穿越护栏与另外三名队员会合；或者将拥有范围技能的队员配置在 4 ～ 6 号位，开场就往右下方前进，待敌人聚团后用范围技能清场。

冥府からの使者④ 爆炎を越えて

难度	★★★★
开启条件	付费下载追加任务包“冥府からの使者”、到达第 4 阶层
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S 评价条件	4 回合内过关

战法要点

这关的敌人全都是会使用自爆的**ディルプト**，可让回避高或拥有回避类技能的成员冲到敌群中去吸引火力，场景道具则派移动能力强的角色尽快拿掉，以防敌人全员自爆后直接过关。



冥府からの使者⑤ 冥府からの使者

难度	★★★★★
开启条件	付费下载追加任务包“冥府からの使者”、到达第 5 阶层
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S 评价条件	5 回合内过关

战法要点

本关的敌人都是射程较远的兵种，因此在移动时要算好对方的攻击范围，不要冲到多名敌人的射程内被援护攻击打残，优先消灭 HP 较少的**イレクス・デュクス**。

因果の暴走① 狭路の决死行

难度	★★★★★★★
开启条件	付费下载追加任务包“因果の暴走”
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S 评价条件	5 回合内过关

战法要点

该任务包里的任务等级都非常高，需要将游戏进行到终盘时再返回挑战。本战敌人平均等级达到 40 级，虽然都是些初级兵种，但也要保证己方等级不能太低，否则命中率会处于较低水准。不过本关在地势上我方占优，小巷子是聚团秒敌的最佳场所，逐步推进即可轻松过关，注意别挡路就好。

因果の暴走② 据点讨伐战

难度	★★★★★★★
开启条件	付费下载追加任务包“因果の暴走”、到达第 2 阶层
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S 评价条件	5 回合内过关

战法要点

本关敌人站位比较密集，开场可让肉盾上高台吸引敌人聚团，之后用范围技能可轻松干掉大部分敌人。



因果の暴走③ 灼热の警戒区域

难度	★★★★★★★
开启条件	付费下载追加任务包“因果の暴走”、到达第 3 阶层
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S 评价条件	5 回合内过关

战法要点

比较常规的战场，依旧选择双线包夹战术，由于路比较窄，敌人经常会堵住自己人的路口，此时自然毫不犹豫用范围技能清场，最后全员围攻大型机甲结束战斗。

因果の暴走④ 巨人の咆哮

难度	★★★★★★★
开启条件	付费下载追加任务包“因果の暴走”、到达第 4 阶层
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S 评价条件	3 回合内过关

战法要点

虽然敌人有 3 只皮糙肉厚的大家伙，不过距离我方队员很近，开场就能全员攻击敌人背部，让主角使用技能“デイドリ－ム”后更是可额外多出一个回合来进攻，敌人根本没有行动的机会。

因果の暴走⑤ 因果の暴走

难度	★★★★★★★★
开启条件	付费下载追加任务包“因果の暴走”、到达第 5 阶层
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S 评价条件	3 回合内过关

战法要点

难度很高的一关，敌人为 4 只 50 级的ベルグランデ，攻高防厚不说还堵路口，严重阻碍了我方队员的集合。如果アキト在的话可以使用技能“フレンドコ－ル”瞬间集合队员，否则就只能靠主角的技能“デイドリ－ム”来获得额外的回合，其余队员暂时放弃攻击面前的敌人，第一时间集合到主角所在路口消灭该处敌人，等下回合敌人集中后再移动到它们背后一口气干掉。



DLC 章节 The Beginning of THE END

该 DLC 和其他 DLC 关卡不同，独自构成一个章节，每通过一个阶层后更新一关，地图都是之前关卡中没有出现过的，并且每关都有关于事件真相的相关剧情。

Ⅰ 预兆

难度	★★★
开启条件	付费下载追加任务包“The Beginning of THE END”
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S 评价条件	6 回合内过关

战法要点

S 评价给的回合数非常充裕，两支小队从左右两侧推进，最后在高台包夹剩余的敌人即可轻松过关。

Ⅱ 断片

难度	★★★★
开启条件	付费下载追加任务包“The Beginning of THE END”、到达第 2 阶层
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S 评价条件	5 回合内过关

战法要点

让队伍中无视地形移动的队员先解决掉身后的敌人，剩下的队员全部往高台移动，形成包围圈后等左右两侧的敌人自动靠近后用援护攻击秒杀。

Ⅲ 干涉

难度	★★★★★
开启条件	付费下载追加任务包“The Beginning of THE END”、到达第 3 阶层
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S 评价条件	5 回合内过关

战法要点

本关比较麻烦的是几个核心，其中初始就被我方围着的黄色核心要第一时间解决掉，否则它会攻击自身范围周边的所有玩家，如果没有攻击目标则会使用防御技能，两回合内无法对其造成伤害。其次要解决的是地图下方的绿色核心，否则每两回合它就会召唤两个杂兵加入战斗。地图上方的紫色核心会发动全体攻击，不过伤害不算高，觉得分兵不保险的话可以留到最后处理。



Ⅳ 魔石

难度	★★★★★★
开启条件	付费下载追加任务包“The Beginning of THE END”、到达第 4 阶层
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S 评价条件	5 回合内过关

战法要点

左右两侧的队伍分别朝开门的机关处前进，一般来说第三回合就能触发机关开启四周的大门，之后第一时间围杀中央的グランデ。由于四周大门的开启，左右两侧追击玩家的敌人在下回合会自动朝地图中央移动，原地等他们自投罗网。



Ⅴ 接触

难度	★★★★★★★
开启条件	付费下载追加任务包“The Beginning of THE END”、到达第 5 阶层
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S 评价条件	5 回合内过关

战法要点

比较难的一关，敌人数量是我方的两倍且从四个方向围攻，必须第一时间突围。四个方向都是两个近战兵种加一个大型机甲的组合，如果队伍中有两名强力范围攻击的角色可以兵分两路分别从两个方向突围，否则就全员集中行动比较保险。之后就比较简单了，等敌人往地图中央移动，聚团后用范围技能收拾。



太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险



◆ MUG ◆ BNGI ◆日版◆ 2014 年 6 月 26 日

自游戏发售开始，官方就在不断更新 DLC 曲目。于 7 月 25 日和 8 月 25 日推出的两弹 DLC 歌曲包除了各自包含 5 首曲目之外，还分别对应一个追加任务，在时空大冒险模式中选择“追加クエスト”就能体验新任务了。这两弹对应追加任务的歌曲包的售价均为 540 日元（含税）。

追加任务 ポンコの里アシハラ大决战

达库和咚酱再度被传送到了アシハラ山，不过环顾四周后却发现和之前的アシハラ山有点不一样，经过达库的研究，发现这里受到奇怪力量的影响，使得原本的时空发生了扭曲，必须找到并消灭扭曲时空的源头。虽然身处奇异的时空，不过咚酱却在这里遇到了曾经一起冒险过的同伴朋子，寒暄过后她表示愿意跟咚酱一起行

动，寻找这个时代出现的问题。时空隧道旁的商人处可以买到各种族能力提升道具，不过价格不算低，可以适当购入用来培养主力。一路前进来到里アシハラ山最上方，发现这里的洞窟进不去，之后返回调整沿途的狐狸石像，将三个狐狸石像的头都对准洞窟的方向就能解开谜题。进入洞窟后找到了扭曲时空的源头，和变异苇原童子战斗。敌人的妨碍技和原本的苇原童子一样，都是释放雷电遮挡谱面，几乎不会影响玩家的识谱能力。不过对战曲目是 DLC 歌曲“红”，高难度下需要挑战这首歌的鬼难度，比较考验玩家的基本功。胜利后成功解除扭曲时空的源头，同时朋子也决定跟着咚酱一起冒险，正式加入队伍。本任务除了初始位置外，全程没有时空隧道，因此要带足回复道具。



宝箱

里アシハラ山：だれでもパワー×2、だれでもライフ ×2（左下）、5000G（右侧）

可收服同伴

名称	速度	技能
ものすけ	慢	点击连打音符时攻击速度加快
つるりん	普通	点击气球音符时攻击速度加快
クラマ	快	首次准确击打鼓点就发动攻击
かわたろう	快	发动攻击时，攻击准备时间缩短
ゲンナイ	慢	突击威力提升
ポンコパパ	超慢	发动攻击时，自身攻击力大幅提升
ポンコ	普通	受到的伤害大幅降低

追加任务 ハ－モニ－城の乱

通过传送门，咚酱一行人来到了一座城堡内部，不过却被一头喷火的小龙袭击，好在索普拉诺公主及时赶到才解除了危机。冷静下来的咚酱发现自己又来到了以前冒险过的地方——哈莫尼城，之前暴乱的那只小龙正是以前在《小龙与不可思议宝珠》中冒险时一直陪伴在自己身边的那只，由于索普拉诺公主在图书室里阅读时时空突然出现了扭曲，小龙为了保护公主而被扭曲的时空卷走，之后便变成了这个样子，并且城堡也遭到了魔物入侵。为了修复扭曲的时空，咚酱一行开始了城内的探索，索普拉诺公主加入队伍。

城内的地形不算复杂，往左下方向前进进入地下书库，这里需要不断按开关移动书架的位置来开启新通路，最深处自然也少不了 BOSS 战。本次的对战曲目是困难难度的《Black Rose Apostle》，歌曲难度本身不高，但 BOSS 使用妨碍技的时机选在了谱面满是炸弹的段落，很容易因为看不清谱面连续按到炸弹，觉得困难可先在演奏模式中熟悉熟悉。完成战斗后小龙加入队伍，之后重新返回哈莫尼城可进入上层区域，王座两旁有宝箱。

宝箱

ハ－モニ－城（上层）：5000G×2
ハ－モニ－城（下层）：だれでもパワ－×2、だれでもライフ ×2（右上）
地下书库：ハイパ－たましい（左）、ふいうちの本（右下）

可收服同伴

名称	速度	技能
ソプラノ姫	普通	发动攻击时，全员攻击力大幅提升
ヤマタ	慢	首次准确击打鼓点就发动攻击
べびっち	普通	发动攻击时，自身攻击力提升
ラ–マンダ	快	攻击造成的伤害为0或两倍
ドルマン	慢	点击气球音符时攻击速度加快
コブりん	超慢	会心一击率小幅提升
ギギ	超快	点击连打音符时攻击速度增加
ギャミ–	普通	发动攻击时，全员回复体力
ラルコ	慢	点击连打音符时攻击速度大幅增加

※由于魔物同伴可以更改名字，因此上文中所有可收服同伴全部使用的默认名称。



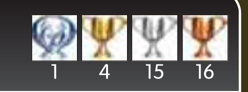


白金殿堂

栏目主持：苍穹

本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

失落次元



1 4 15 16

◆Furyu◆S・RPG◆2014年8月7日◆日版
◆白金难度：3◆白金所需时间：25小时以上
◆在线或联机奖杯：无◆硬件要求：无

阿鲁

白金综述

本作的白金难度很低，大部分奖杯在一周目的正常流程里就能拿到，只有部分奖杯需要多周目才能拿到。比较麻烦的是全员角色剧情和全任务的奖杯，由于全任务包含了三个结局的最终关，因此至少需要三周目才能拿到，而全角色剧情又会受每阶层随机一名叛徒的影响，运气不好时，多周目会遇到还未完成剧情的角色在前三阶层里成为了叛徒的情况，那么就必须在无叛徒通关和故意让叛徒留在队伍里完成角色剧情之间二择，这样一来就有可能需要更多周目的游戏才能白金。好在多周目游戏时通关速度很快，只是每阶层找叛徒需要花费些时间而已。

奖杯列表

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	オール・コンプリート	获得了所有的奖杯
铜杯	强いられた投票	通过第1阶层
铜杯	淘汰された文明の记忆	通过第2阶层
铜杯	仄暗き铁の空洞	通过第3阶层
银杯	灭びを忘れた陵墓	通过第4阶层
银杯	世界の狭间にある矛盾	通过最终阶层
银杯	ヒメノとの绊	完成ヒメノ的角色剧情
银杯	トウヤとの绊	完成トウヤ的角色剧情
银杯	マナとの绊	完成マナ的角色剧情
银杯	ナギとの绊	完成ナギ的角色剧情
银杯	ソウジロウとの绊	完成ソウジロウ的角色剧情
银杯	ゼンジとの绊	完成ゼンジ的角色剧情
银杯	マルコとの绊	完成マルコ的角色剧情
银杯	ヨウコとの绊	完成ヨウコ的角色剧情
银杯	アギトとの绊	完成アギト的角色剧情
银杯	ジョ－ジとの绊	完成ジョ－ジ的角色剧情
金杯	选ばれた可能性	观看真结局
银杯	すべてを见通す眼	队伍中没有叛徒的情况下通关
金杯	真なる力の打倒	打倒继承了真正力量的ジ・エンド
铜杯	战いの始まり	首次完成任务
金杯	任务完遂	完成所有任务
铜杯	开放された力	解锁一个技能
银杯	完全なる觉醒	解锁任意角色的全部技能
铜杯	力を合わせて	利用援护攻击打倒20次敌人
铜杯	高评价	战斗获得S评价
金杯	完璧な指挥	全任务S评价
铜杯	葛藤の雾、降り止まぬ嘘	完成一次深度审视
铜杯	托された一手	使用30次再动指令
铜杯	真实の欠片は塔の片隅に	发现TIPS
银杯	封印された真实	收集所有TIPS
铜杯	一网打尽	一次打倒5个敌人
铜杯	六重奏の恍惚を	一次攻击中有5人进行援护
铜杯	战场を驱ける	在较短回合内完成任务
铜杯	力の暴走	让暴走角色打到敌人
铜杯	エネルギ－の物质化	初次制造武器
铜杯	叛逆者候补	在审视界面中，给任意角色贴上红色标记



难点奖杯打法



选ばれた可能性



全杯



真なる力の打倒



全杯

最终关卡为“因果への啼哭”时过关即可。



任务完遂



全杯

这里的所有任务只包含攻略中列出的全主要任务和全支线任务，需多周目才能达成。



完璧な指挥



全杯

这里的全任务只包含攻略中列出的、除最终BOSS战外的全主要任务和全支线任务，需二周目才能达成。



封印された真实



银杯

全TIPS收集列表如下。

角色

名称	获得方法
【研究报告书】ヒメノ1	完成角色任务“暴走する炎”后
【研究报告书】ヒメノ2	完成角色任务“暴走する炎”后
【研究报告书】トウヤ1	完成角色任务“并び立つ者”后
【研究报告书】トウヤ2	完成角色任务“并び立つ者”后
【研究报告书】マナ1	完成角色任务“辉ける场所”后
【研究报告书】マナ2	完成角色任务“辉ける场所”后
【研究报告书】ナギ1	完成角色任务“自分のための自分”后
【研究报告书】ナギ2	完成角色任务“自分のための自分”后
【研究报告书】ソウジロウ1	完成角色任务“信念と罪と”后
【研究报告书】ソウジロウ2	完成角色任务“信念と罪と”后
【研究报告书】ゼンジ1	完成角色任务“魂の轮郭”后
【研究报告书】ゼンジ2	完成角色任务“魂の轮郭”后
【研究报告书】マルコ1	完成角色任务“孤独”后
【研究报告书】マルコ2	完成角色任务“孤独”后
【研究报告书】ヨウコ1	完成角色任务“传える想い”后
【研究报告书】ヨウコ2	完成角色任务“传える想い”后
【研究报告书】アギト	完成角色任务“行云流水”后
【研究报告书】ジョ－ジ1	完成角色任务“禅 オブ ジャスティス”后
【研究报告书】ジョ－ジ2	完成角色任务“禅 オブ ジャスティス”后
【极秘】特别机密书类扱い	完成所有角色任务后
【研究者の记录】谜の生物	任务“疑心暗鬼”中调查地面的闪光点
【研究者の记录】高フィールド エネルギ－	任务“非情の塔”中调查地面的闪光点
【研究者の记录】マテリアの意志	任务“绝望の槛”中调查地面的闪光点
【研究者の记录】神の石	任务“终焉の间”中调查地面的闪光点
【研究者の记录】TOFの破弃	任务“到达”中调查地面的闪光点
【マックの手纸】最爱の娘ケイトへ1	任务“记忆の差分・见知らぬ光景”中调查地面的闪光点
【マックの手纸】最爱の娘ケイトへ2	任务“记忆の差分・ある疑念”中调查地面的闪光点
【マックの手纸】最爱の娘ケイトへ3	任务“记忆の差分・新たな罠”中调查地面的闪光点
【ジ・エンドの手记】1	任务“疑心暗鬼”中调查门内的闪光点（二周目以后）
【ジ・エンドの手记】2	“かりそめの绊”中调查门内的闪光点（二周目以后）
【ジ・エンドの手记】3	“灼热の罠”中调查门内的闪光点（二周目以后）

世界

名称	获得方法
【指令】SEALED指令书	初期持有
【GSN】军事重要施设でテロリスト火灾	初期持有
【GSN】超高层ビルでテロリスト火灾	初期持有
【GSN】东京都厅が爆破テロ	二周目初期持有
【GSN】国会议事堂が爆破テロ	二周目初期持有
【研究资料】过去の陨石记录	二周目初期持有
【フェイタルマテリア】File01	任务“总力战”中调查地面的闪光点
【フェイタルマテリア】File02	任务“到达”中调查地面的闪光点
【コアマテリア】File	任务“终焉の间”中调查地面的闪光点
【ピラ－】File	任务“到达”中调查地面的闪光点

教程

名称	获得方法
移动と攻击	自动
SANと放心	自动
ギフト	自动
アイテム	自动
リファ－	自动
援护	自动
クリティカル	自动
暴走と动摇	自动

名称	获得方法
毒の效果	触发该异常状态
麻痹の效果	触发该异常状态
睡眠の效果	触发该异常状态
混乱の效果	触发该异常状态
封印の效果	触发该异常状态
スタンの效果	触发该异常状态
TIPS	自动
ト–ク	自动
キャラクタ–クエスト	触发角色任务后
ギフトの习得と强化	自动
フェイタルマテリアの装备	自动
クエスト 选择	自动
出击选择	自动
ヴィジョン	自动

一网打尽



在第1阶层的关卡“未知のメカニズム”中，用范围技能攻击聚团的敌人可轻松达成。



六重奏の恍惚を



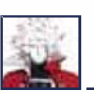
后期关卡面对血多防厚的大型机甲时，全员进入攻击范围后，让任意角色发动攻击可轻松达成。



战场を驱ける



依旧选择第1阶层的关卡“未知のメカニズム”，可一回合完成战斗。

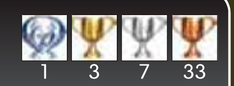


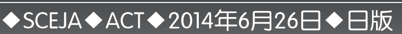
力の暴走



己方回合让SAN值较低的队员前往敌群并故意让其暴走，可轻松达成要求。

自由战争





◆白金难度：6◆白金所需时间：90小时以上

◆在线或联机奖杯：有◆硬件需要：无



奖杯综述

本作虽然没有在线奖杯，不过有联网环境的话会方便些，比如“这就是共斗！”（これぞ共斗だ！）这个奖杯，如果身边没有一起玩的朋友的话，可以通过网联获得。另外还有“最强的DIY”，需要把任意一把武器强化到10级，由于不少升级武器的关键素材都需要天罚任务里才能获得，所以当联线的大规模天罚出现时就要注意收集材料，而单机天罚则比较随机，如果长时间不发生的话就有可能被这个奖杯卡住，两种天罚的详细可参见本辑的“研究中心”。

奖杯列表

※名称一栏的第二行为中文版名称

奖杯类型	名称	获得方法
白金	ようこそ、幸福の牢狱都市パノプティコンへ 欢迎来到幸福的牢国都市帕诺普堤冈	获得其他所有的奖杯
铜杯	自由への第一步 迈向自由的第一步	初次进行权力解放申请
铜杯	第2情报位阶权限取得 取得第2情报位阶权限	完成任务“第2情报位阶权限 取得考试”
铜杯	第3情报位阶权限取得 取得第3情报位阶权限	完成任务“第3情报位阶权限 取得考试”
铜杯	第4情报位阶权限取得 取得第4情报位阶权限	完成任务“第4情报位阶权限 取得考试”
铜杯	第5情报位阶权限取得 取得第5情报位阶权限	完成任务“第5情报位阶权限 取得考试”
铜杯	第6情报位阶权限取得 取得第6情报位阶权限	完成任务“第6情报位阶权限 取得考试”
铜杯	第7情报位阶权限取得 取得第7情报位阶权限	完成任务“第7情报位阶权限 取得考试”
银杯	第8情报位阶权限取得 取得第8情报位阶权限	完成任务“第8情报位阶权限 取得考试”
铜杯	惩役90万年に到达 刑期达到90万年	刑期减少到90万年
银杯	惩役80万年に到达 刑期达到80万年	刑期减少到80万年
金杯	惩役50万年に到达 刑期达到50万年	刑期减少到50万年
银杯	全ては『变革』のために 一切都为了『变革』	获得西蒙（サイモン）的四个奖励
银杯	抑压からの解放 自压抑中解放	申请解放的权力超过101项
铜杯	社会不适合者 社会不适应者	初次因违反规定而被增加刑期
铜杯	WE GAZE AT YOU WE GAZE AT YOU	违反规定达到10次
铜杯	补助武装プラント自给生产者 辅助武装工厂自给生产者	初次在辅助武装工厂中生产战斗用道具
铜杯	医疗补给プラント自给生产者 医疗补给工厂自给生产者	初次在医疗补给工厂中生产医疗用道具
铜杯	ブ–スタ–プラント自给生产者 增强器工厂自给生产者	初次在强化部件工厂中生产强化部件

奖杯类型	名称	获得方法
铜杯	武器プラント自给生产者 武器工厂自给生产者	初次在武器工厂中生产武器
铜杯	最强のDIY 最强的DIY	任意一件武器强化到10级
铜杯	アクセサリにこめる想い 投注于附属终端的心意	自定义附属终端改造申请（协泛者）的外观后进入联机模式
铜杯	监视者ではなく协泛者として 协泛者而非监视者	在“附属终端改造申请”（アクセサリ改造申请）中自定义新的语音并登录
铜杯	荆とともに生きる 与荆棘同在	解放所有与荆棘相关的权力
铜杯	新たなる仲间 新的伙伴	联机时收到其他玩家的同伴卡片（フェロ–カ–ド）
铜杯	自分へのご褒美に 犒赏自己	初次使用恩赦点数买东西
铜杯	超shazだぜ! 超shaz的啦!	收集所有种类的霜淇淋（ソフトクリ–ム）
铜杯	仲间は见舍てない 不抛下伙伴	救助被打倒的同伴10次以上
铜杯	これが溶断だ! 这就是熔断!	第一次用熔断破坏大型掠夺者的部位
铜杯	バラバラにしてやる! 看我把你大卸八块!	一场战斗中用熔断成功破坏大型掠夺者部位5次以上
铜杯	アブダクタ–コレクタ– 掠夺者收集家	回收破坏大型掠夺者部位后掉落的资源50种以上
银杯	贡献第一 贡献第一	完成所有任意任务
银杯	大地を驱ける虎 驰骋大地之虎	单机游戏时在不消耗继战力的情况下击破虎神（コウシン）
银杯	狂宴の大蜘蛛 狂宴的大蜘蛛	单机游戏时在不消耗继战力的情况下击破奇异多克萨（パラドクサ）
金杯	天空よりの使者 从天而降的使者	单机游戏时在不消耗继战力的情况下击破迪欧内（ディオ–ネ）
金杯	混沌ノ来访者 混沌的来访者	单机游戏时在不消耗继战力的情况下击破贝尔塔多尔姆（ペルタトゥルム）或欧尔塔多尔姆（オルタトゥルム）
铜杯	レッツ贡献! Let's 贡献!	在“市1–3号嚆矢作战：夺回市民”（シ1–3号嚆矢作战：市民夺还）之后的任务中将市民搬送到护送机
铜杯	これぞ共斗だ! 这就是共斗!	与其他玩家共同完成15次任务
铜杯	必ず取り戻す! 一定要抢回来!	自己的附属终端改造申请（协泛者）被敌人夺走
铜杯	代わりはいないから 不需要替代品	完成附属终端改造申请（协泛者）夺还任务
铜杯	幸福と自由と繁荣を求めて 追求幸福自由与繁荣	完成15次特殊任务
铜杯	资源の无驮使い 浪费资源	累计共消耗9999发以上的子弹
铜杯	ちゃんと运んでくれよ! 给我好好搬运!	在运送市民的途中不慎将其掉落
铜杯	最高の移动手段 最棒的移动方式	使用荆棘移动的距离超过42.195km

难点奖杯打法



惩役 50 万年に到达
刑期达到 50 万年


金杯

到达后期后，做天罚任务和配信任务都是不错的减刑方法，还可以配上完成任务后提升刑期减少量的强化部件来加快效率。另外把不用的素材进行纳品也是一个方法。



全ては『变革』のために
一切都为了『变革』


银杯

通关后和西蒙（サイモン）会面可获得第一个奖励，其他的奖励需要完成任务8–1、8–2、8–3后获得，任务的触发方法可参考224辑的攻略部分。



アクセサリにこめる想い
投注于附属终端的心意


铜杯

改变附属终端（协泛者）的默认外观后进入联机模式即可，即使房内没有其他玩家也可获得。



新たなる仲间
新的伙伴


铜杯

本地和网络联机都可以，在联机大厅时按□键调出联机菜单，选第二项“送出同伴卡片”（フェロ–カ–ドを送る）可送卡片给其他玩家，选第三项“接收同伴卡片”（フェロ–カ–ドを受け取る）可接收来自其他玩家的卡片，只要收到一张其他玩家的同伴卡片即可获得这个奖杯。





超 shazだぜ!

超 shaz 的啦!



铜杯

霜淇淋一共有4种，第一次和息游（ガソリン）的店主对话可获得第一种，其他的需要用兑换券（引换券）交换。兑换券分布在牢狱都市的各处，位置可以和店主打听，一般在格状庭院（セルガ–デン）内，和一般资源的蓝色不同，兑换券为红色，很好辨识。



仲间は见舍てない

不抛下伙伴



铜杯

累计型的奖杯，无需在一个任务内复活同伴10次以上，但要注意同伴只限定咎人，附属终端（协泛者）是不算在内的。



バラバラにしてやる!

看我把你大卸八块!



铜杯

推荐用教学任务中的掠夺者来达成，把双手的腕部、肘部、和肩部都熔断即可达成。



これぞ共斗だ!

这就是共斗!



铜杯

本地联机和网络联机都可以，注意网络联机只对应1.10以上版本。



必ず取り戻す!

一定要抢回来!



铜杯

在有大型掠夺者或简易运输型的任务中让附属终端（协泛者）被打倒不进行苏生，让其被掠夺者抓进鸟笼，然后倒数结束都不击破该掠夺者或破坏鸟笼将其救出，这样附属终端改造申请（协泛者）就会被夺走。



代わりはいないから

不需要替代品



铜杯

附属终端（协泛者）被夺走后，会发行以数字2开头的特殊任务，在“贡献导览申请”（贡献案内申请）菜单的“特殊自愿服务参加申请”（特殊ボランティア参加申请）处登录了该任务后，接取任务并完成就能获得。



幸福と自由と繁荣を求めて

追求幸福自由与繁荣



铜杯

天罚、配信任务和附属终端（协泛者）夺还任务都算特殊任务，没有网络条件的话，故意让附属终端（协泛者）被敌人夺走，不断完成附属终端（协泛者）夺还任务也是一个办法。





《妖怪手表》人气爆棚，麦当劳欢乐套餐决定追加出货



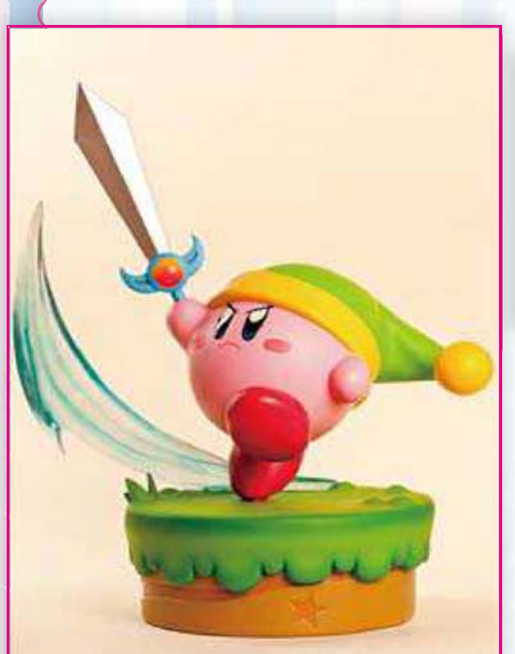


▲欢乐套餐及其附赠的 6 种卡片。

日本麦当劳于 9 月 5 日开始贩卖《妖怪手表》主题套餐，该套餐原定贩卖两周，但仅仅五天内销量就达到预订数的 3 倍，随套餐附赠的卡片严重告急。为了应对爆棚人气带来的供不应求，麦当劳决定追加卡片出货，新卡片将于 10 月 4 日再度上市。而在此之前购买了欢乐套餐但因缺货而没得到卡片的顾客，可以从麦当劳领取一张兑换券，等新卡上市后凭借兑换券获得新一批的出货。

香港生产剑装卡比玩具返销日本

由任天堂授权、香港制作的剑装卡比玩具曾在北美市场发售过仅 850 个的限定版，如今同样造型的卡比玩具将再度生产 2000 个并投放日本市场。与之前的限定版不同，这批普通版没有 LED 灯发光效果。卡比的动作可爱中透着帅气，剑光也用透明材质再现，显得动感十足。



▲整体造型。



▲脸部的正面视图。







《机灵粉碎者 神》碎神之战！



在游戏发售当日搞活动为“《怪物猎人》系列”保驾护航，已经是老卡的一贯套路。如今同门师弟《机灵粉碎者》的续作面世，老卡自是少不了一番大力宣传，在新宿召集各路媒体举行了一场媒体对抗赛。

当日到场的媒体被分为“GCG”和“消除者”两支队伍，每队 4 人，分别迎战 3 只机灵，若是能成功粉碎机灵金属便获得 10 分，用时最少的队伍则另外加 5 分，最后统计总分。这样的赛制只有两支队伍的话当然热闹不起来，担当宣传大任的巴纳队长和豪队员作为 Capcom 队“出乎意料”地加入到比赛当中，为现场炒热气氛。

让队伍下刀的三只机灵，分别是续作新增的“胧·土蜘蛛（オボロ·ツチグモ）”、跟《MH4G》联动的“怪·黑蚀龙（モンスター·ガイマガラ）”和强大的神级机灵“神·火之迦具土（ゴッド·ヒノカグツチ）”。由于最后的神机灵太过强大，粉碎机灵金属和最早完成所获得的分数都提高为 30 分。成功地在最后一轮获得 60 分的 GCG 队伍一举反超，让前面两轮一直保持优势的巴纳队长相当懊恼，不过还是给优胜者队伍颁发了豪华大礼包作为奖励。

除了媒体对抗赛，现场还提供了“Capcom Bar”在 8 月底所更换的新品让来宾试吃。除了有应景的《机灵粉碎者》相关的饮料之外，还有以《逆转裁判》、《鬼泣》、《战国 BASARA》等老卡的知名游戏系列为题材的餐饮提供。



▲试吃现场摆出的各种餐饮，图上可以看到不少亮点。



▲现场公布了本作新增的彩虹机灵，读者可以在本辑的攻略中一探究竟。



▲以《机灵粉碎者》的各角色为主题所打造的五彩缤纷的饮料。



▲仅凭两人便力压群雄，最后惜败的 Capcom 队。



▶右下角的《大神》主题茶泡饭不仅还原了原作的水墨风格，用料也十分豪华。



如果这些游戏诞生在 90 年代

提供

Junkboy 是一位瑞典的插画家，作为游戏爱好者的他对像素画十分热衷，在他的个人主页上也有大量的以经典点阵风格表现的热门游戏，其中不少连游戏类型都发生了改变。如果这些作品诞生于 90 年代，在那个主机机能十分有限的情况下，游戏会以怎样的效果呈现？看了下面这些精美的图片，说不定你就会得到答案（脑洞大开）。

猎天使魔女

▲场面依旧火爆、贝姐仍然性感，右下角还有“投币”的提示。

潜龙谍影4



▶4 代在返回影子摩西岛时的确有《MGS》初代的操作，说不定小岛下次真会加入回归《MG》风格的片段。

灵魂能力



▲索菲对御剑，2D 版的格斗能否展现出《SC》的魅力？

未知海域

▲德雷克船长在 2D 世界的冒险。

任天堂全明星大乱斗



◀皮卡丘略有些走形，不过 4 人混战的激烈程度不减。

生化危机



▲正在双人挑战“佣兵模式”，左上角的电锯男已经逼近啦！

最终幻想XIII



◀如果 SE 真的做这么一款复古式的《FF》，相信老玩家反倒会更加欣喜吧。

荒野大镖客



▲《Gun Smoke》版的《Red Dead Redemption》，FC 玩家们会心一笑。

马里奥赛车



▲乌龟壳、香蕉皮一个都不能少。

杀戮地带



▲浓浓的《魂斗罗》既视感。

马里奥银河



▲马里奥确实是在 2D 和 3D 世界都能游刃有余的动作明星。

求生之路



▲看界面类型是变成了“轨道光枪”，有点《死亡之屋》的感觉。

光环

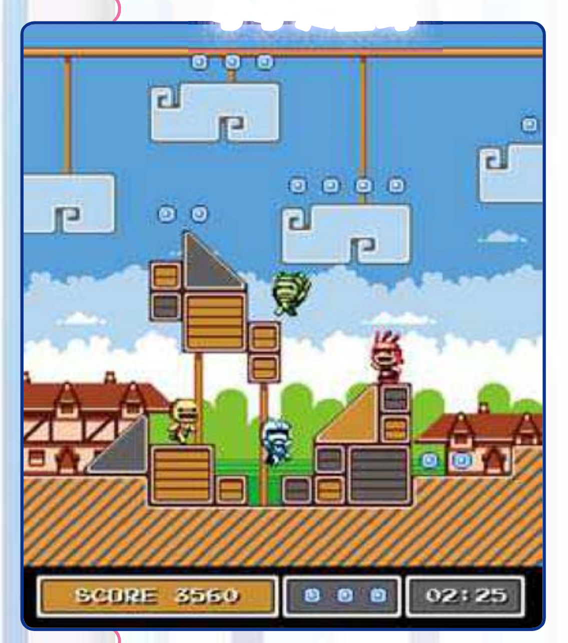


▲士官长的经典造型在点阵画面下依旧有极高的辨识度。

征服



▲顺便期待一下三上真司的新作《邪恶深处》。



蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院

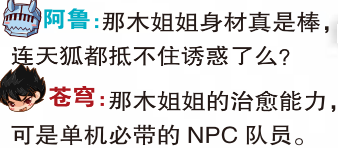




和风狩猎游戏《讨鬼传》在增加了诸多新要素后，以资料篇性质推出新作再度与玩家们见面，相信不少玩家都已经沉溺在《讨鬼传 极》的世界里，刷鬼刷得不亦乐乎了吧。本次的“美图秀”奉上《讨鬼传 极》限定版画册里的部分插画，不知道精美的人设会不会吸引到新玩家加入讨鬼大队中呢。







阿鲁：那木姐姐身材真是棒，连天狐都抵不住诱惑了么？

苍穹：那木姐姐的治愈能力，可是单机必带的 NPC 队员。







库玛:新增的远程武器看起来不错诶，强吗?
阿鲁: 基本打酱油，跟你的狩猎笛一个档次。
乌冬:又黑苦壕，说好的挚友呢?
库玛:再见，再也没有朋友了。



战车浪漫

本次专栏带来游戏系统方面的开发秘话，从中我们可以看到一些开发期间设计出、但最终没能实现的构想。此外4代中引起极大争议的DLC也在座谈会中有所提及，玩家们不妨来看看制作团队对DLC是怎样考量的。

《重装机兵4》开发秘话（三）

满载爱与执着的战斗系统

久保武史：在最初的企划中，是准备把战斗做成无缝式的。老实说，当时我对能否做到抱有疑问。

宫冈宽：当时是打算做成乘坐战车自己控制大炮射击——发现并锁定敌人后，按A键开炮这样的战斗。

田内智树：设想是敌人全部在地图上可见。

宫冈：可以看见远处的敌人在逐渐靠近，这种感觉。

田内：结果负责制作地图的同事得出的结论是“无缝战斗是不可能的啦”（笑）。

久保：受到硬件的显示机能限制呢。

友野佑介：《重装机兵》虽然是家用游戏，但却很像MMORPG（大型多人在线角色扮演游戏）。

久保：因为自由度非常高呢。

田内：就算真想制作成MMORPG，也没有那个预算啊（笑）。

大沼隆一：我在玩了“《重装机兵》系列”后觉得最棒的，就是把战车改造成最强形态，以及战车的视觉效果等。但是，其中也有一些奇怪的武器啊。

田内：以4代而言就是……烤串大炮吧?

大沼：据说某网站上还有留言“我才不要这种最强武器呢”。

田内：不过这的确是最强之一啊。

宫冈：在最强武器中，它是最方便实用的，包含所有属性、还能进行连射。

田内：《钢之季节》的评价虽然不太好，但负责企划的我还是加入了很多倾注灵魂的创意，奥丁炮就是我个人非常中意的点子。

宫冈：外号是“关东煮炮”（*注1）。

田内：4代中则设计了烤串大炮，与奥丁炮的



◀「烤串大炮」由不同食物外形的部件组合而成，极具恶搞精神。

注1 奥丁（オ−ディン）和关东煮（オデン）在日语发音中近似。

共同点是都能串着食物……

宫冈：只不过之前是关东煮（笑）。

田内：这次变成了烧烤串（笑）。

久保：由烤串天文台的"葱鲔"博士负责串起来呢（*注2）。

田内：这样的"捏他"在4代里还有很多，每一个都倾注了灵魂。

达玛斯神殿之名的由来

门仓聪：说起来这次的达玛斯（ダーマス）神殿，起名会不会有点微妙啊？

田内：啊，那并不是在模仿某知名RPG里的神殿（*注3），而是在暗示民众都被居住在这里的教主给欺骗（ダマ）了，因此得名。

久保：达玛斯神殿还有汤匙相关的事件呢（笑）。在各地得到汤匙时会有特殊的效果音，一开始还在想为什么呢。

宫冈：我的妻子也这么说，她一脸严肃地问我"为什么找到分叉汤匙还有效果音？"

田内：说起来，4代的地图是以欧洲为舞台，各地名胜都呈现出在荒废世界中的景象，因此希腊的神殿也不例外。决定让帕特农神殿登场后，宫刚先生原本是想做成电影院的样子，但我硬是改写了剧本（笑）。

宫冈：当时剧本已经是在完成品阶段了，但没办法还是依着他了。而且达玛斯神殿的楼梯非常长，驾驶着战车登上神殿的石梯时会觉得"这是怎样的一幅情景啊！"

田内：途中还有捣乱的家伙登场呢。在楼梯上与遥控反太郎开战，他的那句"去～死～吧～"也成为名台词了呢。因为加入了语音，给人的印象非常深刻。

宫冈：录音时为了表现出台词的意境，我把自己写的"去～死～吧～"读给声优听，觉得真是好害臊啊。

田内：顺带一提，4代可以在达玛斯神殿变更特技、进行自由组合搭配。《2R》开始引入主职业和副职业的设定，4代则加入了特技更换和强化点数的系统，因此角色可以学习各种职业的长处。

门仓：你以前不是不喜欢培养超强的角色吗，几时改变了的（笑）？

田内：因为培养一个超强角色要花费太多的时间，出于这个考量才在达玛斯神殿加入了特技切换系统。

挑战昔日的强敌·DLC通缉犯

宫冈：这次DLC的数量非常庞大呢。

田内：Debug也非常辛苦。但是自己从玩家的角度考虑想要什么，于是就追加了各种各样的内容。

友野：数量虽然很多，但我觉得很良心。即使完全不购买DLC，对于游戏的进行也没有任何阻碍。

久保：这次的DLC之一"冥界列车"，也加入了3代中没能实现的行动设定吧？

田内：因为4代是全3D，所以3代中一些无法展现的要素也得以实现，包括复活的通缉怪物"气象云"。

宫冈：通缉怪物闪光化后更是很难击倒啊！

久保：被强敌全灭后，会出现"击破指数"给玩家们一个目标，以及"再提升一下等级"类似这样的建议。

田内：如果击破指数只有个位数的话，会出现"你还是去做些别的事吧"的建议。

山本良博：某种程度上来说，这话好过分呢（笑）。

田内：我觉得超棒呢（笑）！

宫冈：面对无法击倒的通缉怪物，以此为目标进一步强化战车和角色的实力，我觉得是非常适合这款游戏的设定。说起来击破指数是谁的点子？

田内：是我提议的。顺带一提，DLC的通缉怪物数量基本会与正篇持平，同样加入各种细节以及平衡性的调整，非常辛苦。

久保：此外还有战车、角色等DLC配信呢！

田内：是的，最初我就做好道具配置和平衡性等细致的构想了。本来有一个用普通的方式就能得到的道具，某天久保先生突然说"把这个作为店铺特典吧"。

山本：这太狡猾了（笑）！

田内：那个装备本来是怪物掉落的，结果全部都要替换……真是太过分了。

大沼：还好开发组Cattle Call的成员都对《重装机兵》很有爱啊！



◀宫冈宽（左）与田内智树（右），感谢这些"老男孩"的执着让"《重装机兵》系列"得以延续。

注2 葱鲔（ネギマ）是以葱和金枪鱼为材料制作的火锅料理。

注3 意指"《勇者斗恶龙》系列"中的达玛（ダーマ）神殿。



酷洛洛前辈踏上了寻找除念师之旅，于是此次游俏小筑就由不才承包了！今天请来的这位妹子，是一位喜欢游戏的高产COSER。虽然还只是一名大学生，但是已经有着相当长的玩龄，目前正在召集一起联机的小伙伴。在本辑的“交流空间”中还有其联系方式，该怎么做想必就不用虫某多说了吧。

响

昵称：响
年龄：19
身高：163
生日：4月21日
职业：宅女+在校大学生
星座：金牛
性格：大大咧咧，急性子
喜欢的游戏：《无双》系列、《噬神者》系列、《心跳回忆》系列、《双星物语》
喜欢的动漫：《X战记》、《推理之绊》、《彩梦芭蕾》、《DM4》
喜欢的颜色：银色、粉色
喜欢的电影：《哈利波特》系列、《基督再临》
喜欢的音乐类型：J-Pop、Rock
喜欢的异性类型：细心的，会照顾人的，有共同爱好的，玩游戏的///
口头禅：咩嘞？
PSN ID：HIBIKI421

游俏小筑





虫无兮：你好啊，响。首先麻烦你跟我们的读者打声招呼吧（想象他们就坐在台下，对他们挥手吧）！

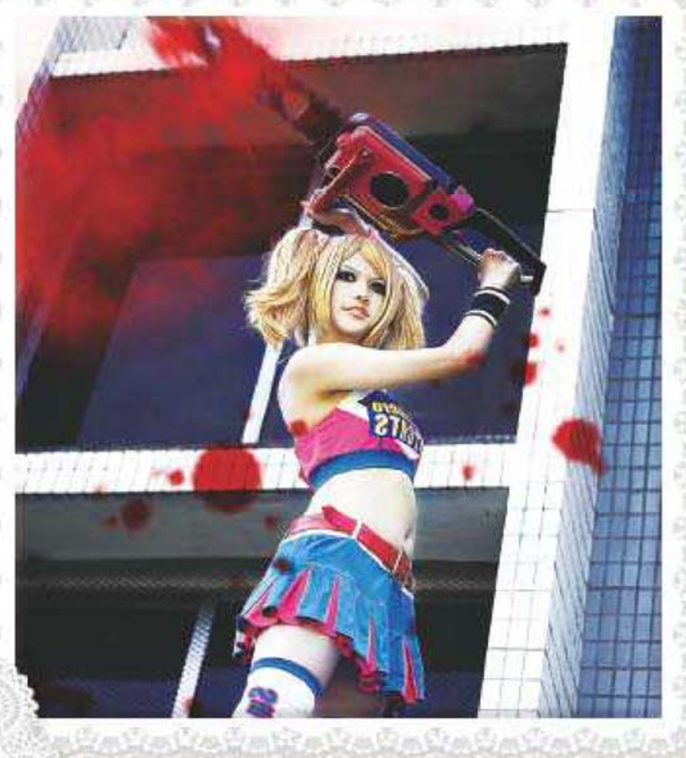
响：大家好，我是响。很高兴能通过《掌机王SP》来和大家见面，请大家多多指教（挥手）！

虫无兮：哈哈哈，欢迎欢迎。响还是一名大学生对吧？现在还在放假？

响：对的，暑假结束后就升大二了！

虫无兮：啊！好年轻！这就是青春呐！那有没有趁着暑假去哪里玩？

响：其实我很宅的，哈哈，暑假的话都是去跑展呢。





虫无兮：从照片来看，已经出过不少作品了呢。玩COSPLAY已经很多年了吗？

响：接触已经3年了。

虫无兮：从高中时代就开始啦？是通过什么契机开始COS的呢？

响：是的，从高一开始。自己本身就很喜欢动画和游戏，通过杂志上的动画拟人才开始关注了COS。高中认识了同样喜欢这个爱好的朋友，刚好本地有漫展，第一次以COSER的身份参加，觉得能把自己喜欢的角色带到现实中来真是太好了。就越来越喜欢COS了～






虫无兮：那这个暑假里主要COS了什么角色呢？

响：《噬神者》的Ailisa、《真·三国无双7》的关银屏，还有《深爱》的高岭爱花。

虫无兮：嚯……清一色都是游戏里的角色呢。看来响很喜欢打游戏，平时花在游戏上的时间长吗？

响：对的，其实我从小学一年级就开始玩电脑游戏了。游戏时间挺平均的，我比较注重劳逸结合。不过遇到特别喜欢的或者特别来劲的就会一直玩。

虫无兮：从喜欢的游戏来看，响好像拥有不少游戏机啊。有什么特别喜欢的游戏吗？

响：最喜欢《噬神者》、《雷电十一人》和“《无双》系列”了~

虫无兮：平时会和小伙伴一起联机什么的吗？

响：身边比较少能和我联机的小伙伴呢，伤心。上了大学后，只遇到一个能一起玩的机友，其他的同学貌似都玩网游去了。

虫无兮：你可以通过COS宣扬游戏的魅力嘛，也希望《掌机王SP》能够帮你召集到小伙伴！

响：太好了！我的愿望就是能认识各地的机友同好。能和大家一起玩，能聚集在一起，真是一件非常开心的事呢！



虫无兮：我看了一眼响喜欢的动漫，恕我直言，貌似都是比较老的作品呢……《DM4》是指《数码宝贝》吗？

响：对的！是《数码宝贝4》，算是我入门番吧，“《DM》系列”中最爱这部了。其实上了高中掉入掌机坑后呢，就没有怎么追番了，所以老作品比较深入我心，有现在的新番没有的味道。

虫无兮：握手握手。“《DM》系列”我也挺喜欢，不过身边的人大多都是喜欢前几部，会看第四部的很少呢，今天算是遇上了，哈哈。那么响现在几乎不看新番动画或新漫画连载那些吗？

响：对的，我看的新番当中最新的也就是《男子高中生的日常》和《进击的巨人》了（笑），漫画连载会挑些感兴趣的题材的，例如有点黑暗风格的、压抑的，还有纯情少女漫。

虫无兮：这两部动画也不能称之为新番了呢（笑），虽然都是很经典的作品。黑暗压抑的漫画感觉不少，不过纯情少女漫貌似就不常见呢……最近的作品中有什么少女漫画呢？

响：例如《Bread & Butter》和《你我之间的一墙之隔》很好看呢。还有完结的《恋爱吧花火》都是很不错的作品。以前我除了游戏杂志之外也经常买有漫画连载的杂志呢。

虫无兮：咦？那莫非也有买过《掌机王SP》吗？

响：有的，我买《掌机王SP》买了很久了～

虫无兮：原来是忠实读者！以后还请你多多支持！

响：多多指教。>///<





虫无兮：好了，时间也差不多了。最后再请响总结性地说几句。

响：真的很感谢《掌机王SP》给我机会当这期嘉宾。自己看这本杂志差不多有4年了，真是太开心了。我是一个单细胞游戏厨和自娱自乐的COSER～喜欢的游戏类型也挺广泛的，希望能结识到更多的好机友～不嫌弃我的伙伴们可以随时找我来联机噢！希望《掌机王SP》越办越好！请大家继续支持《掌机王SP》，支持我吧～

游俏集会所 紧急任务

任务内容：向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件：请附个人大尺寸照片作品，例如COSPLAY作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励：来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E mail：pgking@263.net

主持 马修&胧月&库玛
插画 西瓜君

掌门人

最近睡眠严重缺失，倒不是胧月那种失眠，而是是越到半夜玩游戏越进入状态，而且心态很奇怪，如果胜了，那就一定打到让我有挫折感的地方为止；而如果真有挫折感败了，那就一定胜了才罢休……结果就是心情一直亢奋但精神一直不佳，嗯，既然发现了就得改了，本人可不想去躺病床上打游戏，所以健康的生活习惯也是很重要的。大家说呢？闲话说到这里，接下来开始本辑的“掌门人”！



游戏正版化感觉逐步在推进，很多人开始买正或者数字正版，好现象。但价格高的正版买多了实在是吃不消。

上海 王菁益

白菜：一款游戏按正常玩家的游戏时间来算，朝着全要素努力，坚持一个月还是没问题的。工薪族一个月的薪水拿出来买一款喜欢的游戏仔细专研应该压力也不大。况且现在淘宝为二手游戏交易提供了良好的平台，只要玩家结合自身经济情况量力而行，相信还是能坚持下来的。

苍穹：毛老师的卖家等级又涨了。

胧月：有时买游戏是种收集癖，保证买一款通一款就不错。

由无兮：想要走正版路线，先得把以前玩盗版的那一套想法收起来。现在已经没办法下载了试不适合就删，对游戏的事先了解和对自己的口味认识都很重要。

马修：想想我还真没有正版买多到吃不消的时候，大概是买的正版往往都比较耐玩吧。

两不误

《MH4》裸奔斗技场双恐暴龙，队友里有一个用铳枪的，经常把自己人轰飞，不过最后还是2猫完成任务。

江苏 华库库

乌冬：想打怪、打队友两不误？就用铳枪吧。

库玛：裸奔打恐暴龙还要坑队友？良心呢！

白菜：我就讨厌你们这些不让别人好好玩游戏的人。

只言片语 | 大爱《P4G》，所以希望看到有关《Persona》及其公司的专题！（北京 俊丽）

该话题由宁波 陈庥延读者提供



有没有因为玩游戏妨碍过正常生活？



从来没有因为游戏影响过平日的生活。就算是来到了编辑部，一脱离工作也就放下游戏机而改为吃喝玩乐，游山玩水，毕竟游戏之外的世界也是很精彩的！



必须有影响，就如本辑“掌门人”前言所说的那般影响了睡觉，尽管每天都发誓要早睡，但结果依旧是长期睡眠不足……至于买游戏导致钱包大放血，我本来想说：“还真没有。”不过就在刚才拍下《Ω红宝石·α蓝宝石》的双版本及特典时，真心感到了钱包出血……



虽然着迷的时候有过通宵达旦冲结局的事迹，但为此耽误重要大事儿的，想想还真没有。



因为一直主张理性消费，而且工作后就坚持每天记账，所以不存在不顾经济能力拼命购物的情况。但由于游戏（工作）影响正常生活的事例就太多了，主要都是作息时间混乱导致的，平常熬夜、截稿后补觉，总觉得自己留给家人的时间太少了……



当年去TGS的时候，在秋叶原疯狂购买二手游戏，结果搞得好几个月都囊中羞涩，春节都没舍得回家过年。在这里，我要郑重提醒大家……一掷千金的感觉真爽！



所在城市没有什么天灾人祸，没发生过“人在塔在”的悲壮景象，只有偶尔坐地铁坐过站的小插曲吧。只要合理游戏，游戏也可以是正常生活的一部分。



像乌冬这种经常熬夜打游戏，然后第二天睡到下午的，在一般人眼里就是已经影响正常生活了。拼命买游戏导致大放血的情况虽然没有，不过买限定主机买到钱包血槽空倒是有。



大四时原本是想考研究生的，但是在考研期间不小心开始沉迷一款网页游戏（游戏本身其实很渣渣所以就不提名字了）。在游戏中加入了公会，经常熬夜刷怪或参加活动什么的，结果弄得自己白天无心读书，而且连要去取准考证的消息都看漏了，最后果不其然没有考上……

偷吃植物的猫

本人一直在种多肉植物，最近发现一些比较小的多肉植物失踪了，经过我的仔细调查，终于发现偷多肉植物的凶手了，就是我家的猫，它老半夜偷吃。真是的，我招你惹你了！

北京 王云龙

阿鲁：是不是你给喵星人的伙食开得太好了，搞得它想吃点素清清肠胃。

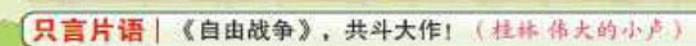
库玛：肯定是你整天摆弄植物不陪喵星人玩，它嫉妒了。

马修：其实我一直在想，猫作为肉食性的猫科动物，是怎么对你的多肉植物感兴趣的……



库玛：因为是多“肉”植物嘛。

TGS2014 抽奖印花



只言片语｜《自由战争》，共斗大作！（桂林 伟大的小卢）

微生活

白菜 × 苍穹

某日小编们突然反省起了自己的游戏购买偏好，而随着话题的走向众人渐渐发现了平日隐藏在冰山之下的深厚同事情谊……

白菜：我应该是公司里惟一没买过任天堂游戏的人了吧。

虫无兮：没事，我连PSV都没有。

苍穹：毛老师应该是买了一堆BNGI游戏的人。

白菜：So what?

苍穹：我是买了一堆KT游戏的人。

白菜：不过还真不知道我BNGI和ARC哪边买得多。

苍穹：你奖杯列表是BNGI的多。

白菜：你竟然数过……

乌冬：毛老师的一举一动都时刻被苍老师关注。

虫无兮：老师之间的惺惺相惜。

库玛 × 编辑部一霸

在本辑TGS专题的展台部分中加入了虫无兮和白菜的小编形象COS，在让美编排版前，库玛将白菜的《大逆转裁判》的COS图（具体请参看本辑第23页）发在聊天群中让众人围观。

苍穹：这头顶花一脸娇羞是个什么梗?

库玛：你不知道毛老师现实生活中一娇羞就会捂脸么？而且这里面毛老师穿的是女装，当然要娇羞啦！

苍穹：总监大大（注2）你太会玩儿了。

库玛：当然我事先是征求了毛老师同意的。毛老师自己也很开心啊，所以毛老师其实是个骚包。

苍穹：他本来就是个骚包啊，还是个平日会买手链戴的骚包。

库玛：所以我的任务就是实现他的骚包愿望嘛，我简直就是个超级体贴的总监有没有?

苍穹：自己不去TGS就是为了在后方总监（搞）别人，不愧是编辑部一霸！

库玛：那是。

乌冬：苦壕果然才是真正的幕后大BOSS。

库玛：过奖。

苍穹：苦壕对远在东京的白菜说“这里页面空了一块，你给我卖个萌娇羞一下，我让画师加张图。

马修：仔细想想苦壕这彪悍度简直让人无法直视……

注2：由于库玛负责收集整理TGS专题的相关资料，因此被众人“尊称”为后方总监。

苍穹 × 专业吐槽技能

勤俭持家的苍穹平时有一大嗜好就是在网上卖自己玩过的二手游戏，并且一些二三线的游戏他都可以卖出不错的价格，于是好奇的库玛开启了讨教模式，结果没想到话题却越来越向奇怪的方向发展开来。

库玛：《XX》游戏你卖了多少钱？（←《XX》是一款三线小众游戏）

苍穹：180。

库玛：我去……《XXX》我当时才卖了150……（←《XXX》是一款一线大热游戏）

苍穹：你能跟我这种专业的比么?

库玛：没看出你哪里专业了。

阿鲁：吐槽很专业。（←专业是带偏话题的鲁叔）

库玛：那他应该去说相声啊。（←很容易跟着跑偏的苦妈）

苍穹：没有捧哏啊。

虫无兮：你可以去搞一人相声。

库玛：对啊，有个东西叫单口相声。

虫无兮：还可以去挑战海派清口。（←一跑偏就停不下来的虫无兮）

库玛：国外还有种东西叫脱口秀。

虫无兮：不用太远，香港就有栋笃笑（注1）了。

胧月：我一直以为栋笃笑是广州的，原来是香港的……（←跑偏的话题逐渐开始上升到了单人喜剧形式的地理分布探讨）

苍穹：脱口秀我不懂，我只知道脱裤魔（Tecmo）。

库玛：有专业吐槽技能就不要节操了么！

苍穹：节操是什么可以吃么?

注1：栋笃笑又被称作单口喜剧，此类演出通常是一个喜剧演员站在台上表演喜剧，而且多以语言笑话为主。



最近玩《塞尔达传说 众神的三角力量2》上瘾了！在莫名其妙地打出了ハード难度之后，就开始了ハード（不知道日文对不对，啥意思啊？）难度的冒险，然后手残的我就被虐了，不过依然打到了结局（用了好长时间）！这算真爱吗?

北京 王云龙

虫无兮：这是妥妥的真爱啊，真是让我这种伪非汗颜。我通了一次普通难度之后，面对困难（ハード即是Hard）难度实在是提不起干劲了。为这位读者的毅力鼓掌。

白菜：高难度游戏是对自我的挑战，很棒！所以我一直反感那种一定要XX难度通关后才能开启真结局一类的设定。

马修：没有奖杯、隐藏道具、隐藏结局这些，还用困哪难度再度打通，这才是真爱啊！

只言片语｜期待《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》，不解释！（武汉 小枫）

224辑调查之你期待哪些新作再TGS上公布?

PSV版《GT赛车》，“《我的暑假》系列”也好久没出续作了吧，什么时候有新作发布么?

杭州 Deepthroat

《刺客3》。

宁波 稀幻

PSV上的中文游戏。

北京 黑猫

《怪物猎人4 G》、《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》……

上海 顾春军

《IA/VT 七彩斑斓》。

平湖 曾晓翔

《怪物猎人4 G》，看看还有什么突破。

青岛 阳光Sunshine

《怪物猎人》、《口袋妖怪》新作。

永康 星之卡比

《怪物猎人》的正统新作的PSV版。（梦想……）

上海 东东

妄想一下《魔兽世界》PSV上来一发，炸翻各大社交平台。

上海 王菁益

不知道呢，多数新游戏吧，新玩法、新的创新理念的游戏。

广州 咕猪鱼

224辑调查之你最喜欢的游戏中的一句台词

欢迎来到口袋妖怪世界——《口袋妖怪》。

南宁 AXG

“欢迎来到口袋妖怪世界！”每次看到这句都意味着新的旅程的开始。

连云港 徐小清

敌羞，吾去脱他衣！

杭州 朱建贤

敌将，由我讨伐了！

宁波 陆廷宇

徒刑100万年的世界，战斗是惟一的自由。

上海 顾春军

马里奥……

青岛 党政

初音：やる，Perfect!

浙江 曹翔

“笨蛋！打错了！”出自《口袋妖怪 红·绿》格伦道馆，猜谜不正确时NPC的这句“笨蛋”很搓火。

广州 陈惠文





暑假去米国玩，被商场里那眼花缭乱的游戏晃得头晕，于是一手贱入了3DS XL和《MH3U》。结果半年过去了，看周围小伙伴联《MH4》联得无比开心，我只能独自一人默默和碎大大死磕，不禁内牛满面……

上海 严文浩



胧月：标准意义上的“玩个寂寞”。从经济条件看，你应该不是舍不得买日版3DS，而是不愿意重新开档吧。不过美版《怪物猎人》一向出得晚，可以趁着日版的《4G》跟小伙伴们统一了。

库玛：耐住寂寞后你会发现自己已经成为非常强力的猎人，然后你就可以英勇地对玩“猛汉”的妹子说：“小姐，需要带任务吗？”好了，今天的把妹小课堂就到这里，加油吧！你懂的（拍肩）。

马修：所以借着New 3DS的发售，给自己也买一个日版的机器吧。

只言片语｜为啥画面吊爆的PSV上木有NBA游戏呢？期待PSV的《NBA 2K15》。（三明 Lomo）







马修： 这种形式的脸看起来有些诡异呢。

北京 K.C.D

马修： 鼻子两边的“四”是什么啊？

湖州 小云





马修： 帽子就这么用耳朵顶在头上……

诸暨 雪花田

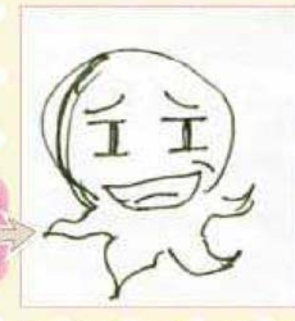


马修： 这兼顾了正脸和侧脸的角度也够强的，话说这次名字看对没？

上海 顾文韬

马修： 这到底是手舞足蹈的人，还是四爪的章鱼呢……

桂林 尾大的小卢





如果让小编玩游戏，能玩到几岁呢？30？40？50？

青岛 阳光 Sunshine

马修： 平常心就好，眼睛反应都跟得上，有时间久玩呗，没必要加个年限的。

小编有强迫玩自己不喜欢类型的游戏吗？

天津 赤色红焰

马修： 以前人手不足的时候是平常事，不过现在基本很难遇到了，某款游戏就算找不出有爱的编辑，起码也可以找不反感其类型的人来写攻略。

如果说期待的掌机游戏，应该是《最终幻想XV》的移植版，或者是新作。这个可以掏钱，对于手游大厂又善于炒冷饭的SE来说应该不是难事，难的是时间。

天津 小树

马修： 《最终幻想XV》用现实回答说：“是的！难的就是时间！”

曾经有过为与PSV互动而买家用机的想法，但看了鲁叔的寄语订了爱花的限定机就没钱了……

台州 白石黑玉

马修： 只要有爱就好，PS4嘛，以后买的机会多着呢，不着急。

每次新游戏出我都忍不住首发，《自由战争》也不例外，因为自己有一定的日文基础，但小伙伴们都在等港中，我好担心到时候没法面联啊……求安慰。

昆明 ガンダム

马修： 如果很喜欢大家一起玩，下次还是忍忍吧，毕竟共斗游戏玩的就是合作。

大型游戏公司或主机厂商若能在微博设置互动活动送奖品，那真是极好的。

汕头 林少忠

马修： 不少游戏公司都有官方微博，不过活动奖品么……目前还真没看到送游戏和主机的呢。

Gameboy 25周年的专题很赞啊！期待PSP 10周年，哇哈哈！

石家庄 Lininter

马修： 还真快了，今年末，是PSP和NDS共同的10周岁生日啊。

碰到有爱的游戏发售、但是自己不熟的语言，会忍住等其他语言版上市吗？（有工作任务除外。）

汕头 Melmen

马修： 其实大多数的编辑喜爱的游戏都和精通的外语息息相关的，而像本人这种一门外语都不通的就更没必要等别的语言版本了，果断第一时间玩上。

任天堂和Capcom有什么渊源啊……

南通 羊库库

马修： 从FC时代一起走过来的老合作伙伴啊。

登上交流空间让我很高兴，但仔细一看却发现我已经老了10岁，真的成大叔了……

乌鞍山 小海

马修： 大叔就大叔呗，马修我都大叔10多年了……

希望在专题企划栏目了解索尼的历史，任天堂的也行。

宁波 Name Less

马修： 放心，这些都会有介绍。其实任天堂的在很多专题中都有提到呢。

如果很喜欢某款游戏又贵得离谱，小编会继续购买吗？

上海 顾春军

马修： 分人，比如本人就绝对不会赶首发热炒那几天，再有爱也绝不为此花冤枉钱。

有个问题想问下马修，马修是《口袋妖怪》的战术高手吗？一般都用什么队伍？

南宁 李仕政

马修： 还真不是，我其实是育成系的，玩《口袋妖怪》的更多乐趣来自于培养，队伍因此也比较随性，随性到没有固定的，而成绩则是负多胜少。

稿费样书在召唤

以下作者因为未能联系上，使得稿费、样书一直未发，现在属于你的稿费还在召唤着各位，看待消息了请向pgking@263.net提供你的卡号、开户银行详细名称（XX银行XX分行）、开户人姓名、样书地址、邮编、收件人姓名及联系电话，更早的未收到稿费的作者请直接发邮件联系我们。

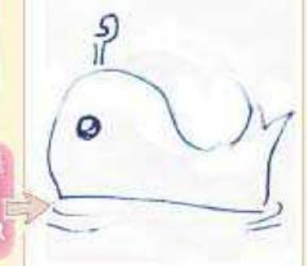
笔名	刊登辑数	栏目	标题	需提供内容
信息统合思念	222	自由谈	献给我们挚爱的《动物之森》	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
极夜	214	自由谈	我的游戏简史	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话

只言片语 | 最近迷上了“《轨迹》系列”的剧情和人物了，期待《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》。（广州 洪洪）

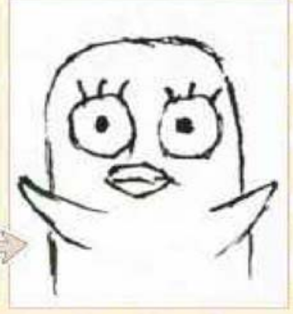



马修：虽然刊登时已是秋天，但小编这旦天气好像没有转凉的意思，于是冰镇西瓜还是会吃得很爽。
青岛 阳光Sunshine

马修：其实一直没搞懂鲸鱼Q化后是怎么变成了水瓢型的。
汕头 林少忠



马修：鼻直口方的老丁头。
天津 左路狂飚




马修：帅到撑爆边框的大头像。
上海 Mr.翔

马修：这……是伊丽莎白么？
钦州 苏世宁

马修：这些年《高达》看得少，已然认不出是哪个人了……
昆明 李博南



所有游戏

不知道为什么，我还是不能控制自己。之前把GBA的所有游戏基本玩完了，现在已经开始玩NDS的所有游戏了，目前进度到457。总共6000多个游戏，不知道什么时候能玩完呢。

青岛 党政



马修：汗颜一下，自己之前也有过玩全部游戏的想法，后来做编辑后参与了年鉴便彻底打消了这个念头了……

白菜：NDS时代任天堂的蓝海策略，造就了不少快餐游戏，相信这位同学的推进进度会比GBA时代更快吧。不过如果并非全部浅尝辄止的话，同学您真是怀古厨的典范。

苍穹：正所谓“游戏通关有时尽，填坑漫漫无绝期”。

库玛：和你一样有强迫症和怀古厨属性的苍老师已经向你投来了“后生可畏”的赞许目光。

阿鲁：我只想问：朋友，你玩游戏快乐吗？

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王SP》：第96、104~107、109~111、113~115、131、133、158辑，定价9.8元；160、171、178、183辑，定价12元；103、151，定价14.8元；164、187辑，定价16元。203~206，定价18元。216、219辑，定价14元 。217~219、225、226辑，定价19.8元；
《口袋玩家》： 28、38、42~46、54、55辑，定价16元。第62~64、75~78、80、81辑，定价18元。《口袋妖怪2014完全大图鉴》，定价68元。
《3DS专辑》： VOL.8、VOL.9，定价35.00元。《PSV专辑》： VOL.9、VOL.11，定价35元。《PSV宝典》：定价28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价25元；VOL.6，定价28元；VOL.14，定价32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价25元。《NDS宝典》：定价28.00元。
《怪物猎人4 完全狩猎攻略本》：定价45元。《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。
电话：0931-4867606，
Email：pgking@263.net

只言片语｜《口袋妖怪》的铁粉，《口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石》必须期待！（北京 阿龙）



在 PSM 买了国人制作的下落式按键音乐游戏《MUSYNC》，虽说目前游戏还存在曲目较少、不能设定按键、没有游戏教程等问题，但相信制作团队会继续努力，通过不断更新版本来解决这些问题的，加油吧少年们！

《自由战争》里“废ケ－ブル：超精度”这个素材怎么出？有个武器需要它来升级，可死活就是找不到。

Email ZERO大魔

这个素材是 100 和 101 号天罚任务的地图资源素材，100 号任务里在图 1 的 3 号位（4 楼），101 号任务在图 2 的 2 号位。不过该道具出的几率很低，如果回收时发现不是的话，推荐直接按 PS 键不保存退出，重新再进任务刷，直到刷出为止。





PSV 的 PSN 想转日服，能先把存档传到电脑上，转完服后再传回来吗？

乌鲁木齐 贺若愚

所谓的转服就是在另一个服新建一个 PSN 账号，那么以前账号的奖杯、下载版游戏、朋友等信息都不复存在。如果真的确定要转服，实体版的游戏确实可以按照你说的那样做，不过中途需要手动移动存档，而且用其他账号的存档不能获得奖杯，下载版则是无法运行游戏，更别提还可能会由于游戏版本的不同导致存档不能使用。综上所述，如果你抱着一颗重头来过的心，那就勇敢转服吧，否则最好就保持原样。

小编好，我用修改器改了一些梦特性口袋妖怪，想通过口袋银行传送到《X·Y》，但有几个却无论如何也不识别，请问是什么原因？

长沙 小新

修改的话，如果特性没改错、努力值没超出 510、技能又确实在可掌握范围内，那么很大可能性就出在入手方法和技能的冲突上了。比如掌握了原本梦特性没附带的遗传技能，而入手地点却还是高端连接，这就会暴露修改。建议把入手方式改为孵蛋，具体的在游戏中参考下相关的精灵就好。如果入手方式已是孵蛋仍然通不过，就试着把等级调高到 50 或 60 级吧，因为一些升级技能

只言片语 《口袋妖怪 Ω 红宝石·α 蓝宝石》、《MH4G》，两款都是值得期待的大作！（南宁 AXG）

在未达到等级前掌握，也会被识别为修改的。

我买了《俺尸 2》的中文版，不过在远征的时候输入朋友的 PSN，却总是提示“未找到任何内容”，这是为什么呢？

南昌 教授

《俺尸 2》的中文版对应的服务器现阶段尚未开放，无论输入港服 PSN 还是日服 PSN 账号都无法进行远征。目前只能通过读取 QR 码的形式，直接获得其他玩家的武具或族人资料进行交流。

《妖怪手表 2》里那个猫娘偶像组合的照片要去哪里收集？

天津 蒋云恩

照片主要通过抽奖、完成支线任务和与特定 NPC 对话获得，具体如下。

照片编号	入手方法
ニャ-KBの生写真①	驮果子屋抽奖的第48等奖
ニャ-KBの生写真②	驮果子屋抽奖的第48等奖
ニャ-KBの生写真③	驮果子屋抽奖的第48等奖
ニャ-KBの生写真④	驮果子屋抽奖的第48等奖
ニャ-KBの生写真⑤	完成任务“はるこい学习塾 ヒデボン”
ニャ-KBの生写真⑥	与かすが野驿的NPCお兄さん对话后获得
ニャ-KBの生写真⑦	完成任务“はるこい学习塾 ヒデボン”
ニャ-KBの生写真⑧	跑腿巷影村医院2楼的柜子中
ニャ-KBの生写真⑨	完成任务“博物馆は大ピンチ？”

《妖怪手表 2》里あんのん团地中 C-101 房间和 C-302 号室的钥匙要怎么获得？

成都 杨华

借这个机会说一下所有钥匙的入手方法吧，希望能为其他找钥匙的小伙伴也提供帮助。

钥匙种类	入手方法
A-201号室的钥匙	影村医院的2楼
A-203号室的钥匙	妖魔界的あらくれ街道
B-102号室的钥匙	樱花商业花园大厦13楼（妖怪手表需升级到S等级）
B-204号室的钥匙	那岐崎港东の洞窟中
B-301号室的钥匙	60年前的毛马本村 棚田の迹地
C-101号室的钥匙	樱花EX树站前广场，从车站右侧自动贩卖机后的隐藏通道进入车站后方的空地
C-302号室的钥匙	毛马本站右下方的车站前的古旧民房（站前の古い民家）中，从入口处围墙旁的砖石可以进入场景内部，在场景左上方的宝箱中可以得到钥匙
C-303号室的钥匙	那岐崎港潮骚の岩屋的宝箱中

《暗魂献祭》港服和日服玩家能 Wi-Fi 联机吗？是否能面联？

北京 张剑

《暗魂献祭》的港日和日服是同一服务器，能 Wi-Fi 联机，港版中文则无法和日文版游戏联机。联机所需的联机码只对应游戏版本的服务器，也就是说日版游戏的联机码是不能在港服使用的，反之亦然。面联的话，港日和日版可以，中文版和日文版不行。

《电波人 免费版》有个 BOSS 死活打不过去，就是通关后才出现的风属性关卡里，100 级的那个女 BOSS。就算用冰属性特技也对她造成不了伤害，这个要怎么打？

深圳 余探

这个 BOSS 的周围有一个风之屏障，需要用同样的风属性攻击才能解除，不解除的话就没法用特技攻击她。但是用风属性特技的话又很难击倒这个 BOSS，所以推荐的方法有两种：第一种是直接课金买带有“反射”字样的装备给全员装上，然后等 BOSS 放风属性特技时反射回去，其风之障壁就会自己解除了，用这个方法只要提防 BOSS 的物理攻击，可谓十分轻松；另一个方法就是给所有电波人装上“かぜのグラブ”，这样用物理攻击就能打破其障壁，打破之后再用冰特技轰就是了。风之屏障会直接影响 BOSS 的行动次数，所以一定要第一时间解除。

《怪物猎人 4》和《怪物猎人 4 G》可以联动吗？《4G》是否包含《4》的全部内容？是否类似《无双》和《猛将传》的关系？

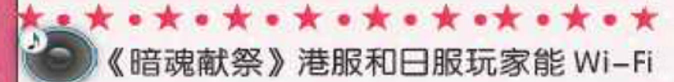
上海 盛叙东

《4G》确实可以和《4》联动继承存档，但官方还未公布具体的继承内容。不过按照以往的经验，应该是完全继承任务进度、艾鲁猫和装备，道具和素材方面可能会根据稀有度进行相关调整。

《怪物猎人 4 G》继承《4》的存档是否需要在线网络环境？游戏是下载版是否可以继承？如果想更换 3DS 主机，是否影响继承？

江门 李雄斌

不需要，只要有《4》和《4G》的软件即可，下载版或实体版均能互相继承。如果要更换 3DS，那么需要先对 3DS 本体里的内容进行“搬家”，然后再照常继承。



交流空间

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

※友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

谭皓天

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：NDS、PSP、3DS
喜欢的游戏：《口袋》、《逆转》、《MH》
地址：山西省太原市杏花岭区北肖墙二十六中1204班
邮编：030000　　QQ：1085595922
Email：1085595922@qq.com
电话：13834560802
想说的话：《X・Y》和《MH4》会让我忙死的！

黄可盈　昵称：响

性别：女　　年龄：19
拥有掌机：3DS、PSP、PSV
喜欢的游戏：《雷电十一人》、《噬神者》、《无双》、乙女向游戏
地址：广东省深圳市新安学院
邮编：518000　　QQ：514735859
Email：514735859@qq.com
想说的话：单细胞二货晚期的游戏厨一只~万年求同好~不嫌弃的伙伴们来一起联机吧。

曾夏超　昵称：夏小超

性别：男　　年龄：24
拥有掌机：NDS、PSP、3DS
喜欢的游戏：《口袋》、《魔界战记》、《实况》
地址：广东省广州市越秀区建设五马路35号大院1号楼志愿者之家201
邮编：510060　　QQ：114598525
Email：114598525@qq.com
电话：13751743997
想说的话：暂时木有想到。

张凯嘉　昵称：Esperanza

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：3DS、PSP、PSV
喜欢的游戏：《MH》、《暗魂献祭》、《梦幻之星》
地址：浙江省宁波市北仑区九峰小区56幢104室
邮编：315800　　QQ：2529253759
Email：529253759@qq.com
电话：15058297334
想说的话：たくさんのゲ－ム……

陈焜云　昵称：yozora

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：3DS LL、PSV
喜欢的游戏：《传说》、《Persona》、《轨迹》
地址：福建省泉州市鲤城区学府路泉州一中高三2班
邮编：362000　　QQ：904197276
Email：827601186@qq.com
电话：904197276@qq.com
想说的话：找到一个和我同一爱好，喜欢一个游戏系列的人真难！

只言片语　《限界凸骑 萌之编年史》的"心跳触摸"系统很养眼啊……（上海 顾春军）

苏荻
昵称：stitch

性别：男　年龄：23
拥有掌机：3DS、PSV
喜欢的游戏：《路易的鬼屋》
地址：广东省中山市石岐区湖滨北路东四大街三巷六号
邮编：528400　QQ：188106924
Email：188106924@qq.com
电话：18688128838
想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好！

贡振洋
昵称：Mr. 壮

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：《初音》、《FF》
地址：江苏省江阴市澄江区虹桥一村 2 幢 202 室
邮编：214400　QQ：382880229
Email：382880229@qq.com
电话：18921228085
想说的话：《掌机王 SP》一直是我必买的刊物之一。

朴俊义
昵称：梦中向往

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MH》、《口袋》
地址：吉林省吉林市船营区市委松北二区松北超市
邮编：132011　QQ：1821124244
Email：821124244@qq.com
电话：13331605061
想说的话：希望大家共同祈祷我的 PSP 能够早日要回……

葛陈超
昵称：D

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、3DS LL
喜欢的游戏：《MH》、《噬神者》
地址：浙江省杭州市西湖区转塘街道龙坞小和山 23 号
邮编：330106　QQ：237456714
Email：237456714@qq.com
想说的话：等待 300 辑。

徐继林
昵称：冰晶

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDS、PSP、3DS
喜欢的游戏：《口袋》、《梦幻之星》
地址：辽宁省大连市金州新区解放路 487-312
邮编：116000　QQ：1067101023
Email：1067101023@qq.com
电话：15840985175
想说的话：祝《掌机王 SP》大卖！

冯殊杰
昵称：Mr.J

性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBA、NDS、PSP、3DS
喜欢的游戏：《口袋》、《魔界战记》、《实况》
地址：浙江省杭州市萧山区新塘街道文源广场 4 幢 4 单元 601
邮编：311201　QQ：1042026104
Email：fengshujie@126.com
想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好！

杜超
昵称：阿杜

性别：男　年龄：31
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：《忍龙》
地址：河北省唐山市路北区凤凰园公寓 404-1-301
邮编：063000　QQ：693738609
Email：693738609@qq.com
电话：13273536745
想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好！

陈炜康
昵称：康仔

性别：男　年龄：18
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《数码宝贝》
地址：广东省东莞市望牛墩镇上合吉基新村三巷 26 号
邮编：523196　QQ：136427895
Email：136427895@qq.com
电话：15017869936
想说的话：对《掌机王 SP》充满期待！

只言片语　《红宝石·蓝宝石》是我的入坑作，期待复刻版。（天津 左路狂飚）



库玛

★某天晚上去剪头发，本说刘海剪短就好，没想到碰上一发型师，各种发挥主观能动性地说他觉得怎么怎么剪比较好看。听话地保持了沉默后却发现我的大圆脸被他剪得越来越突出了，没想到那发型师听了我的抗议后还一个劲坚持地说显脸圆怎么不好啦？圆脸显可爱啊！这句话把我气得想把他直接拉过来用力狠揍一顿！（内心 OS：你又没长圆脸你懂什么啊！）

★被 TGS 上某手游厂商搞的小哥“壁咚”活动撩拨了少女心，结果小哥们被 11 区的宅男各种调戏真是心疼死我了！唉……为了拯救他们看来我只能从现在开始存钱然后去现场让小哥们只对我“壁咚”啦！

Juxi（美编）

◆最近天气格外的舒适，早上又忍不住开始赖床……

◆不知怎么身边好几位朋友今年都生了娃，于是有机会见到各种小宝宝。本人对这种小小软软的东西完全没有抵抗力，包括家人也很喜欢小朋友，一见到就花痴了，老妈没事经常在家帮忙捣鼓小毛衣小鞋子什么的，看着都眼馋。

香山（美编）

◆大家好，我转正啦！感谢爸妈，感谢当初怂恿我来深圳的好闺蜜，以后请大家多多指教啦。

◆养了两年零三个月的仓鼠终于趁我去上班的时候成功越狱，至今生死未卜……（QAQ）

◆20 号的时候去了漫展当看板娘，在商品后面写上“完售”的时候感觉太爽。

胧月

★雏咲深羽确定是深红的女儿，看了新作中深红与深羽的对比图，只能说制作人你赞爆了。老板，来碗蛋花鸡肉盖饭。

★《罗斯福游戏》之后对日剧兴趣寥寥，由于控制体重是断然不能看《孤独美食家》第四季的，目前在追的只有《圣女》。朋友在微博上推荐《昼颜》，据说专讲各种花式出轨，有家室的千万不能让老婆看云云，负能量的气味不由得勾起我的好奇心。

★失眠的时间从以前的凌晨 3 点逐步向 4 点、5 点迈进，希望只是最近饮食不规律造成的临时紊乱，能利用截稿以后的国庆小长假调整回来。

乌冬

◆最近在玩一款叫做《黑猫》的答题型手游，虽然还没有到课金的程度，不过也算是彻底沉迷进去了，基本一有时间就会拿出来玩，甚至连之前一直在玩的《MH4》、《高达 EXVS FB》都扔一边去了，看来虽然自己玩了十几年家用机游戏，但在手游面前还是小白呀。



◆本来拜托了去日本的毛老师买两套 AKB 的蓝光和一本宅姐的书，结果蓝光到处都缺货，中古店虽然有货但卖得比全新的还贵，又不舍得买，最终只有宅姐的书买到了，也算是小小的安慰吧。

咕噜（美编）

◆女人的通病——到换季！一到换季绝对没衣服穿！换季一定要狂买衣服！好像是从上个季度裸奔过来的一样！最近有多少姐妹正狂奔在这条路上……

马修

◆欢迎香山同学加入以及咕噜姐回归。

◆因为此前玩《口袋妖怪战斗方块》太过投入导致下屏瞎掉，本想买个贴膜，结果任天堂公布了New 3DS LL，好吧，就让这个花了的下屏贴膜跟随主机一起作为记忆珍藏吧。

苍穹

◎很多打着“利用碎片时间”旗号的游戏和软件，其实只是把人的时间给碎片化了，看似不经意点两下并不费工夫，日积月累下来浪费的时间难以估量，真正收获的却很少。迄今为止在PSV上开的最后悔的坑就是《扩散性百万亚瑟王》，强迫症逼得自己终于100%。我还是继续用着非智能手机、当“老古董”就好。

◎近期阅读：《FPA性格色彩入门》。很久没看到让自己如此受益匪浅的好书了，所谓“知人者智、自知者明”，还真是难为周围的人忍受我这和“蓝＋黄”的乖张性格了。立刻下单购入相关书籍，继续研究。

◎10月《邪恶深处》、11月《生化危机HD重制版》、明年初《生化危机 启示录2》，想玩的游戏都出在家用机上……

虫无兮

●这次借助去TGS的机会，买到了不少自己想要的东西，比如大王具足虫和滑子菇的周边。在出发前和朋友扬言要“买买买”的iPhone 6倒是很遗憾地没有入手，如果没有公布的话，其实刚好可以在苹果店买个5S，然后再配上大王具足虫和TGS限定的《MGS》手机壳，不过这也是马后炮了。展会时带着一丝期待地冲去了Capcom的物贩，发现果然没有卖去年那只猎虫，真是差评。

●在日本的电视看到了很神奇的砥石（对，就是《MH》里常用来磨刀的那个），一个5万日元的砥石磨出来的菜刀已经可以轻松把纸切开，真不知道最后端出来的价值500万日元的梨纹砥石会有怎样的神奇效果，磨完新味该是彩虹色的吧？

●回国之后和同事们共享图片，才发现自己拍出来的照片容量奇小无比。呃，果然数码相机还是被单反甩了七八条街啊。

阿鲁

■如愿看了坂野友美演唱会现场，虽然不是什么大场子，不过到场人数真心不少，某贴吧自发组织的现场互动小环节做得也很用心，看得出粉丝们为了坂野友美的这次香港之行做足了准备。MC时，坂野友美表示明年还会来港巡回演出，看来到时候得花高价搞个前几排的位置来座了……明年见。

■今年的TGS对于本人来说依旧没有太感兴趣的掌机游戏出现，倒是《FF XV》放出的那段播片级别的“杀马特野外求生”试玩演示非常吸引眼球，不知道SE这次准备把这段影像再播几年呢……

白菜

□前年前往日本的时候本人尚无3DS。而今年带着3DS，在短短几日间，个人的邂逅通信广场从出发前的70来号人暴增至200人出头，还顺便集齐了困扰编辑部众人多年的拼图碎片，实在令人兴奋不已。你们这些渣渣，想要拼图就跪下来流着泪求我啊（放声狂笑）！

□很久以前在日本留学的朋友跟我说日本拉面完全不好吃。而自从跟随鲁叔一行人在香港吃过来自日本博多的“一兰拉面”后，心中就植入了一种“日本拉面一般的不好吃，但牌子货还是很不错”的想法。这次前往日本，终于得以品尝一般大街小巷的拉面（前年真的一次都没吃过）。虽然口感跟国内的每一种面都很有区别，不过味道依旧很赞！特别是浓厚的汤头，令人念念不忘。另外经过比较，香港的“一兰拉面”味道和作法确实都是正牌货。

□在TGS会场里，发现手游的势力越来越庞大，这次几乎已经扩张至全部场馆的1/3，这在前几年简直是无法想象的景象。不管大家愿不愿意接受，移动设备在事实上已经成为了据有相当用户群的一大游戏平台，而且还在疯狂地扩张之中。今时今日，以“传统游戏老玩家”之名自居，想来已不是什么名誉之事。安知几年后，LU们会不会把固守TV GAME的玩家们蔑称为“老古董”呢？

sienna（美编）

◆拿证有好长一段时间都没有开过车，最近才开始重新上路，还记得第一次上路，各种紧张出了好多汗，现在开车就不会那么紧张了。

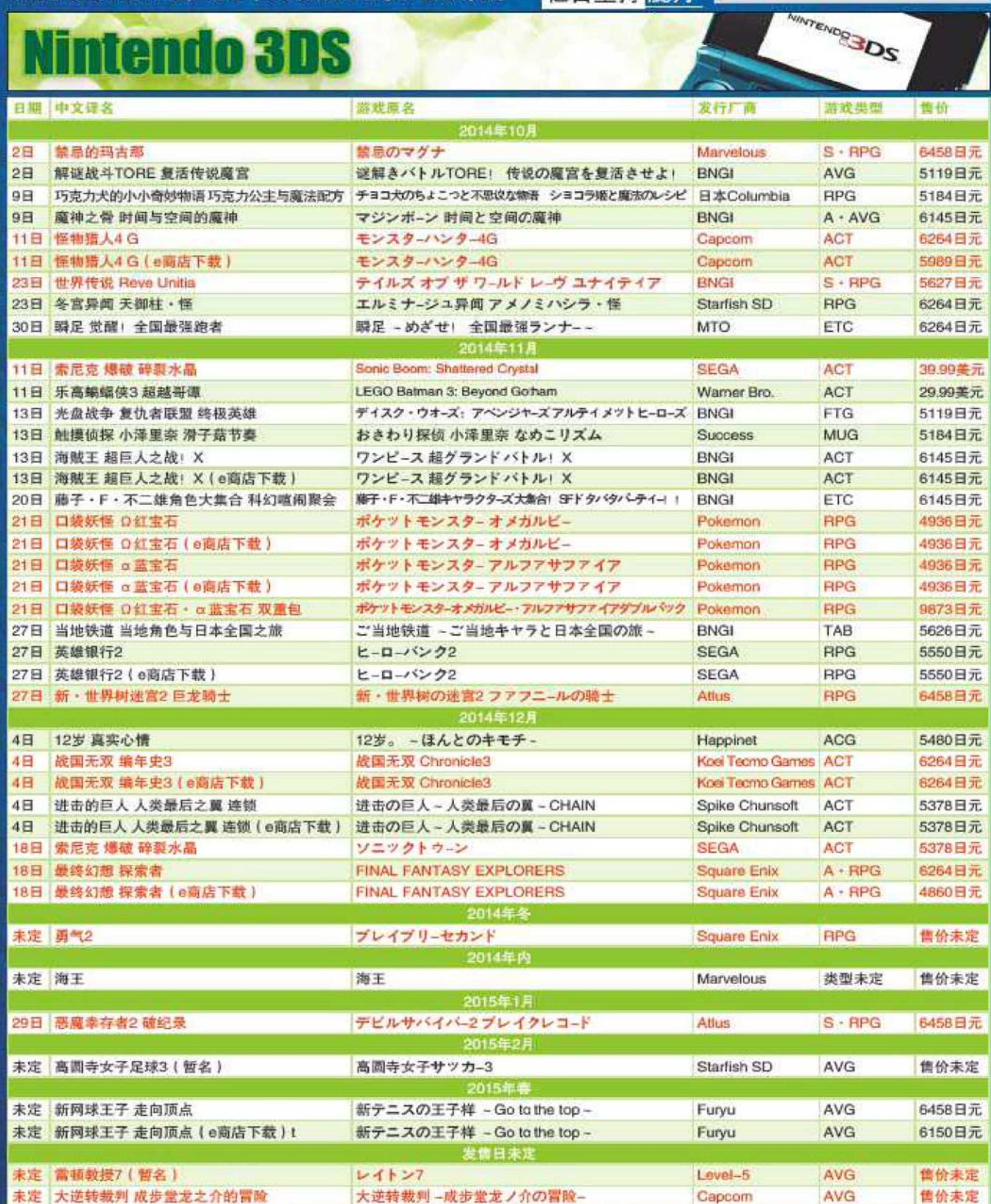
NEW GAME RELEASE SCHEDULE

掌机游戏综合发售表

鉴于国内不理想的无线网络环境，PSV版《怪物猎人 边境》和3DS的《勇者斗恶龙X》这两款网游大作我们均无法享受，好在《怪物猎人》正统续作《4G》还有十天就要来了，掌机多人游戏的乐趣果然还是面联最佳。《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》也确定了最终价格，原价与系列以往保持一致，如果因为税率的上升，实际价格还是要高出一些，双版本合集包是比较实惠的选择，比分开买两个版本便宜1000日元，每次都收双版本的玩家可直接考虑。 栏目主持 胧月

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。



Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2014年10月			
2日	禁忌的玛古那	禁忌のマグナ	Marvelous	S·RPG	6458日元
2日	解谜战斗TORE 复活传说魔宫	谜解きバトルTORE！ 传说の魔宫を复活させよ！	BNGI	AVG	5119日元
9日	巧克力犬的小小奇妙物语 巧克力公主与魔法配方	チョコ犬のちょこっと不思议な物语 ショコラ姫と魔法のレシピ	日本Columbia	RPG	5184日元
9日	魔神之骨 时间与空间的魔神	マジンボーン 时间と空间の魔神	BNGI	A·AVG	6145日元
11日	怪物猎人4 G	モンスターハンター4G	Capcom	ACT	6264日元
11日	怪物猎人4 G（e商店下载）	モンスターハンター4G	Capcom	ACT	5989日元
23日	世界传说 Reve Unitia	テイルズ オブ ザ ワールド レーヴ ユナイティア	BNGI	S·RPG	5627日元
23日	冬宫异闻 天御柱·怪	エルミナージュ异闻 アメノミハシラ·怪	Starfish SD	RPG	6264日元
30日	瞬足 觉醒！全国最强跑者	瞬足 －めざせ！ 全国最强ランナー－	MTO	ETC	6264日元
		2014年11月			
11日	索尼克 爆破 碎裂水晶	Sonic Boom: Shattered Crystal	SEGA	ACT	39.99美元
11日	乐高蝙蝠侠3 超越哥谭	LEGO Batman 3: Beyond Gotham	Warner Bro.	ACT	29.99美元
13日	光盘战争 复仇者联盟 终极英雄	ディスク·ウオーズ：アベンジャーズアルティメットヒーローズ	BNGI	FTG	5119日元
13日	触摸侦探 小泽里奈 滑子菇节奏	おさわり探偵 小泽里奈 なめこリズム	Success	MUG	5184日元
13日	海贼王 超巨人之战！X	ワンピース 超グランドバトル！X	BNGI	ACT	6145日元
13日	海贼王 超巨人之战！X（e商店下载）	ワンピース 超グランドバトル！X	BNGI	ACT	6145日元
20日	藤子·F·不二雄角色大集合 科幻喧闹聚会	藤子·F·不二雄キャラクターズ大集合！ SFドタバタパーティー！！	BNGI	ETC	6145日元
21日	口袋妖怪 Ω红宝石	ポケットモンスター オメガルビー	Pokemon	RPG	4936日元
21日	口袋妖怪 Ω红宝石（e商店下载）	ポケットモンスター オメガルビー	Pokemon	RPG	4936日元
21日	口袋妖怪 α蓝宝石	ポケットモンスター アルファサファイア	Pokemon	RPG	4936日元
21日	口袋妖怪 α蓝宝石（e商店下载）	ポケットモンスター アルファサファイア	Pokemon	RPG	4936日元
21日	口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石 双重包	ポケットモンスターオメガルビー·アルファサファイアダブルパック	Pokemon	RPG	9873日元
27日	当地铁道 当地角色与日本全国之旅	ご当地鉄道 －ご当地キャラと日本全国の旅－	BNGI	TAB	5626日元
27日	英雄银行2	ヒーローバンク2	SEGA	RPG	5550日元
27日	英雄银行2（e商店下载）	ヒーローバンク2	SEGA	RPG	5550日元
27日	新·世界树迷宫2 巨龙骑士	新·世界树の迷宫2 ファフニールの騎士	Atlus	RPG	6458日元
		2014年12月			
4日	12岁 真实心情	12岁。－ほんとのキモチ－	Happinet	ACG	5480日元
4日	战国无双 编年史3	战国无双 Chronicle3	Koei Tecmo Games	ACT	6264日元
4日	战国无双 编年史3（e商店下载）	战国无双 Chronicle3	Koei Tecmo Games	ACT	6264日元
4日	进击的巨人 人类最后之翼 连锁	进击の巨人～人类最后の翼－CHAIN	Spike Chunsoft	ACT	5378日元
4日	进击的巨人 人类最后之翼 连锁（e商店下载）	进击の巨人～人类最后の翼－CHAIN	Spike Chunsoft	ACT	5378日元
18日	索尼克 爆破 碎裂水晶	ソニックトゥーン	SEGA	ACT	5378日元
18日	最终幻想 探索者	FINAL FANTASY EXPLORERS	Square Enix	A·RPG	6264日元
18日	最终幻想 探索者（e商店下载）	FINAL FANTASY EXPLORERS	Square Enix	A·RPG	4860日元
		2014年冬			
未定	勇气2	ブレイブリーセカンド	Square Enix	RPG	售价未定
		2014年内			
未定	海王	海王	Marvelous	类型未定	售价未定
		2015年1月			
29日	恶魔幸存者2 破纪录	デビルサバイバー2 ブレイクレコード	Atlus	S·RPG	6458日元
		2015年2月			
未定	高圆寺女子足球3（暂名）	高圆寺女子サッカー3	Starfish SD	AVG	售价未定
		2015年春			
未定	新网球王子 走向顶点	新テニスの王子様 －Go to the top－	Furyu	AVG	6458日元
未定	新网球王子 走向顶点（e商店下载）t	新テニスの王子様 －Go to the top－	Furyu	AVG	6150日元
		发售日未定			
未定	雷顿教授7（暂名）	レイトン7	Level-5	AVG	售价未定
未定	大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险	大逆转裁判 －成步堂龙ノ介の冒险－	Capcom	AVG	售价未定

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2014年10月					
2日	静籁永恒 加强版 献给新生之星的祈祷之诗	アルノサージュ Plus －生まれいずる星へ祈る诗－	Gust	RPG	6264日元
9日	FIFA足球15	FIFA 15	EA Sports	SPG	5940日元
9日	花	FLOWERS	Prototype	AVG	5184日元
9日	火口秀幸 踢踏舞英雄	HIDEBOH タップダンスHERO	Dorasu	MUG	5184日元
9日	火口秀幸 踢踏舞英雄（PS商店下载）	HIDEBOH タップダンスHERO	Dorasu	MUG	5184日元
16日	混沌之戒Ⅲ 前传三部曲	ケイオスリングスⅢ プリクエル・トリロジ―	Square Enix	RPG	5184日元
16日	混沌之戒Ⅲ 前传三部曲	ケイオスリングスⅢ プリクエル・トリロジ―	Square Enix	RPG	4644日元
23日	超级英雄世纪	ス―パ―ヒ―ロ―ジエネレ―ション	BNGI	S・RPG	7171日元
23日	超级英雄世纪（PS商店下载）	ス―パ―ヒ―ロ―ジエネレ―ション	BNGI	S・RPG	7171日元
23日	实况力量职业棒球2014	实况パワフルプロ野球2014	Konami	SPG	7538日元
23日	实况力量职业棒球2014（PS商店下载）	实况パワフルプロ野球2014	Konami	SPG	7538日元
2014年11月					
11日	乐高蝙蝠侠3 超越哥谭	LEGO Batman 3 Beyond Gotham	Warner Bro.	ACT	29.99美元
13日	电击文库 战斗巅峰	电击文库 FIGHTING CLIMAX	SEGA	FTG	6663日元
20日	战场圆舞曲	战场の圆舞曲	Idea Factory	AVG	6264日元
20日	战场圆舞曲（PS商店下载）	战场の圆舞曲	Idea Factory	AVG	5451日元
27日	梦幻之星 新星	ファンタシ―スタ― ノヴァ	SEGA	RPG	6458日元
27日	大江户锻造师	大江户BlackSmith	日本一Software	SLG	6458日元
27日	大江户锻造师（PS商店下载）	大江户BlackSmith	日本一Software	SLG	5143日元
27日	Fate/hollow ataraxia	フェイト/ホロウ アタラクシア	角川Games	AVG	6480日元
27日	铁道战争 来自轻井泽的杀意	RAILWARS!（レ―ルウォ―ズ）－轻井泽より杀意を乘せて－	5pb.	AVG	7344日元
27日	地球防卫军2 携带版 V2	地球防卫军2 PORTABLE V2	D3 Publisher	ACT	5616日元
27日	银星围棋 次世代	银星围碁 ネクストジエネレ―ション	Silver Star	TAB	5184日元
2014年12月					
4日	战国无双 编年史3	战国无双 Chronicle3	Koei Tecmo Games	ACT	7344日元
4日	战国无双 编年史3（PS商店下载）	战国无双 Chronicle3	Koei Tecmo Games	ACT	6480日元
11日	战极姬5 斩断战祸的霸王系谱	战极姬5－战祸断つ霸王の系谱－	Systemsoft Alpha	SLG	7020日元
11日	战极姬5 斩断战祸的霸王系谱（PS商店下载）	战极姬5－战祸断つ霸王の系谱－	Systemsoft Alpha	SLG	6480日元
2014年冬					
未定	学园天堂2 双重喧嚣	学园ヘヴン2 －DOUBLE SCRAMBLE!－	Prototype	AVG	售价未定
未定	噬神者2 狂怒解放	GOD EATER 2 RAGE BURST	BNGI	ACT	售价未定
2014年内					
未定	舰队收藏改（暂名）	舰これ改	角川Games	类型未定	售价未定
未定	万亿魔坏神	魔坏神 トリリオン	Compile Heart	RPG	7344日元
2015年1月					
15日	最终幻想Agito 加强版	ファイナルファンタジ―アギト プラス	Square Enix	RPG	4104日元
15日	最终幻想Agito 加强版（PS商店下载）	ファイナルファンタジ―アギト プラス	Square Enix	RPG	免费
22日	剑之街的异邦人 黑之宫殿	剑の街の异邦人 黑の宫殿	Experience	RPG	5979日元
22日	剑之街的异邦人 黑之宫殿（PS商店下载）	剑の街の异邦人 黑の宫殿	Experience	RPG	5979日元
2015年3月					
26日	闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择	闪乱カグラ ESTIVAL VERSUS －少女达の选择－	Marvelous	ACT	7538日元
2015年					
未定	伊苏最新作（暂名）	イ―ス最新作	Falcom	RPG	售价未定
未定	海贼无双3	ワンピ―ス 海贼无双3	BNGI	ACT	售价未定

近期焦点

英雄传说 闪之轨迹Ⅱ

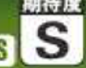



9.25 ◆Falcom◆RPG◆7344日元 PSV 期待度 A



随着一声枪响，曾经叱咤风云的帝国命运就此改变。大规模的内战席卷这个堪称大陆最强的国家，结社更是隐藏在暗处谋划着更大的阴谋。我们的主人公将在这骚乱中何去何从，成为了本作的最大看点，是剧情派玩家不可错过的佳作。

怪物猎人4 G

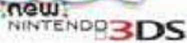
10.11 ◆Capcom◆ACT◆6264日元 3DS 期待度 S



作为《怪物猎人4》的资料篇，《MH4G》按照惯例加入了G级内容，包括了G级的任务、装备以及各种亚种怪物。除此之外还有不少惊喜，包括《MH2》的据点东多尔玛的复活，玩家这次将到访这里展开新的故事；还有以前作品中的旧沙漠地图也在加入了高低差要素后再次登场，弥补了《MH4》地图过少的问题。游戏支持存档继承，借此玩家可以更快地体验到G级内容。

DVD光盘 内容导视

任天堂网络直播会 2014.8.29





TGS索尼展前发布会



TGS小编游记预告片

游戏展望台

混沌之戒Ⅲ 前传三部曲
Persona4 彻夜热舞
地球防卫军2 携带版V2
噬神者2 狂怒解放
口袋妖怪
　Ω红宝石・α蓝宝石
怪物猎人4 G
索尼克 爆破 碎裂水晶
新・世界树迷宫2
　巨龙骑士
恶魔幸存者2 破纪录
最终幻想 探索者



战国无双 编年史3



大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险

新作特搜队

机灵粉碎者 神



任天堂全明星大乱斗

徽章机器人8甲虫版・锹形虫版

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《机灵粉碎者　神》的演示视频中，视频最后主角吃的主食是什么？

A.拉面　　B.披萨　　C.米饭



3名

3DS LL硬壳包

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2014年10月22日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的"读者回函表"寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第228辑上公布，敬请关注。

一等奖 1名



辻本良三亲笔签名
3DS游戏《怪物猎人4》

二等奖 3名



辻本良三亲笔签名
《怪物猎人4 G》官方海报

《掌机王SP》第224辑中奖名单

特等奖 1名 《刀剑神域》 2WT半身抱枕

开平市	周卓乐

一等奖 10名 《刀剑神域》简体中文版第13卷

		广州市	陈惠文	天津市	刘垚
		北京市	侯丽	沈阳市	王仕强
平湖市	曹翔	广州市	赖庭山	北京市	王云龙
玉林市	陈海松	秦皇岛市	李致远	兰州市	张玮

二等奖 2名 《刀剑神域》 棒球帽

大石桥市	宁萍
杭州市	赵南

三等奖 5名 《刀剑神域》文件夹

苏州市	高树	珠海市	梁卫钊
上海市	顾春军	南宁市	卢尚拓
包头市	贺佳翔		

《掌机王SP》第224辑DVD问答—中奖名单



3名
PSV硬壳包

青岛市	党政
上海市	袁智玮
杭州市	朱建贤

答案：A

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net



口袋玩家 VOL.81

口袋妖怪的专门志：游戏、动画、漫画、卡片、小说……

研究所

《口袋妖怪 X·Y》缎带收集小指南
基于《X·Y》的迄今为止最全面的缎带收集攻略。

口袋妖怪详尽分析——从神篇（三）
这辑带来劳缘的三神：雷吉洛克、雷吉阿伊斯和雷吉斯提尔。

研究所

《口袋妖怪 X·Y》战术系统探究——六世代各属性分析（七）
本辑介绍强者林立的龙属性。

对战乐园

对战道具之弱点保险和防尘眼镜
介绍六世代的这两个道具在实战中的应用。



光盘收录
《Ω红宝石·α蓝宝石》、《口袋铁拳》预告片及《XY》、《AG》动画
精美赠品：《DP物语》笔记本+换装皮卡丘贴纸

电子版购买地址：koudai.dooland.com 或扫描二维码登陆购买，支持PC、iPad、iPhone、Android、vBooks 等终端阅读。

已上市，全国报刊亭有售！

下辑预告

年内最大狩猎祭雷霆降临
《怪物猎人 4 G》攻略重磅出击

10 月 30 日全国上市

其他攻略

3DS 禁忌的玛古那

PSV 英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ

PSV 绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章

MONSTER HUNTER 4G
モンスターハンター

掌机王光盘定价：19.8 元
本手册随盘附赠不能单独销售